PRACTICANDO CON INKSCAPE

NÚMERO DOS

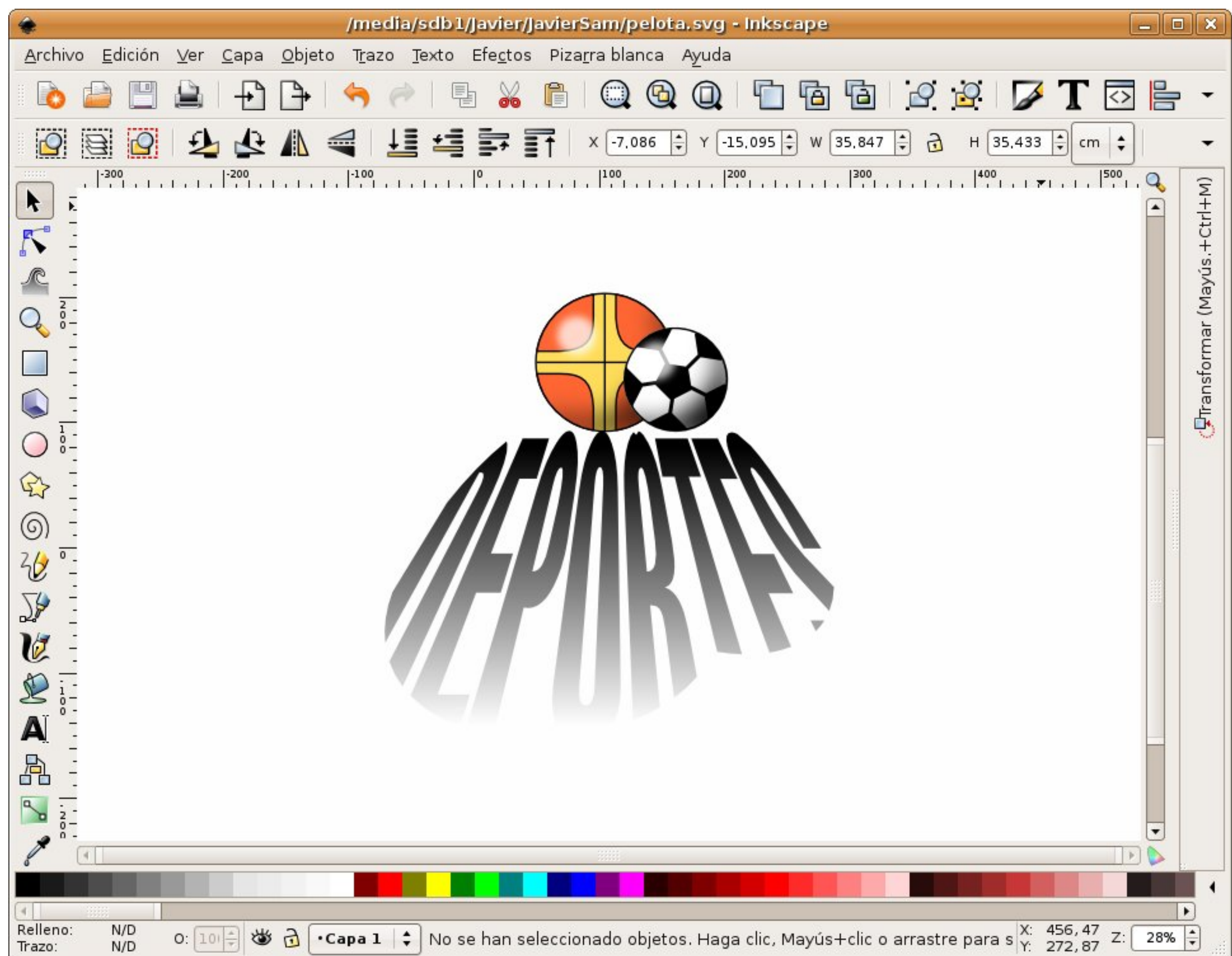


Figura 1

Para este segundo **"Practicando con Inkscape"** nos pondremos "deportivos" y veremos unos pasos para dibujar una pelota de fútbol y una de básquetbol, que podrían formar parte del logo de una sección de alguna publicación.

Paso 01

En el documento de ejemplo, la página está definida en tamaño A4, la unidad de medida en milímetros y el color de fondo en uno cualquiera a su elección, distinto de blanco y desmarcado Mostrar borde del papel (*Archivo/Propiedades del documento...*).

Para empezar, dibuje un pentágono con la herramienta de Crear estre-*llas y polígonos*. Para ello, arrastre en la página con esta herramienta y enseguida de dibujar el tipo de figura que tenga definido por defecto, modifíquela en la *barra de propiedades*, eligiendo *Crear polígonos* en vez de *estrella* e ingresando el número 5 en *Esquinas*, como se ve en la **Figura 02**.

A continuación, con la herramienta puntero haga un nuevo clic sobre la figura para que aparezcan los manejadores de rotación en las esquinas y rote la figura hasta que el lado inferior del pentágono quede horizontal.

Luego, con el pentágono seleccionado vaya a la barra de propiedades,



Figura 2

cierre el candado entre el ancho (W) y el alto (H) para hacer una modificación de tamaño proporcional e ingrese 30 mm en el ancho, como se ve marcado con la elipse roja en la **Figura 03**.

Paso 02

Duplique (*Edición/Duplicar* o *CTRL + D*) el pentágono dibujado en el paso anterior. Abra la ventana de Transformar (*Objeto/Transformar* o *MAY+CTRL +M*) y vaya a la solapa *Mover.* Marque el cuadro de verificación *Movimiento relativo* e ingrese 40 mm en *Vertical* y aplique, como se ve en la **Figura 04**.

Figura 3

Nuevo documento 1 - Inkscape

Archivo Edición Ver Capa Objeto Trazo Texto Efectos Pizarra blanca Ayuda

X 90,000 Y 174,228 W 30,000 H 28,544 mm

Transformar (Mayús.+Ctrl+M)

Mover Escalar Rotar Inclinar Matriz

Horizontal 0,000 mm

Vertical 40,000

Movimiento relativo

Aplicar a cada objeto por separado

Limpiar Aplicar

Relleno: Trazo: Ninguno O: 100 ·Capa 1 Polígono de 5 vértices en capa Capa 1. Pulse en la selección para con X: 155,59 Y: 171,32 Z: 133%

Figura 4

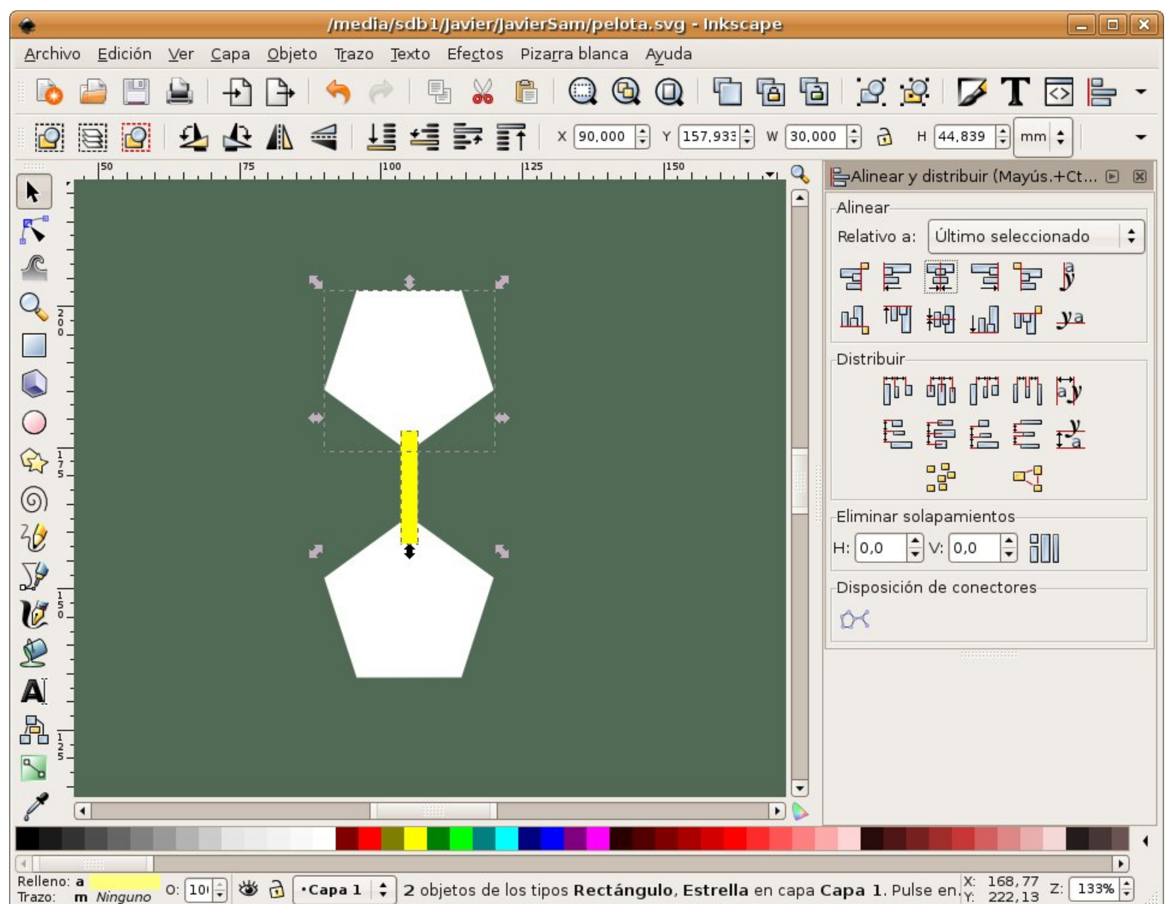


Figura 5

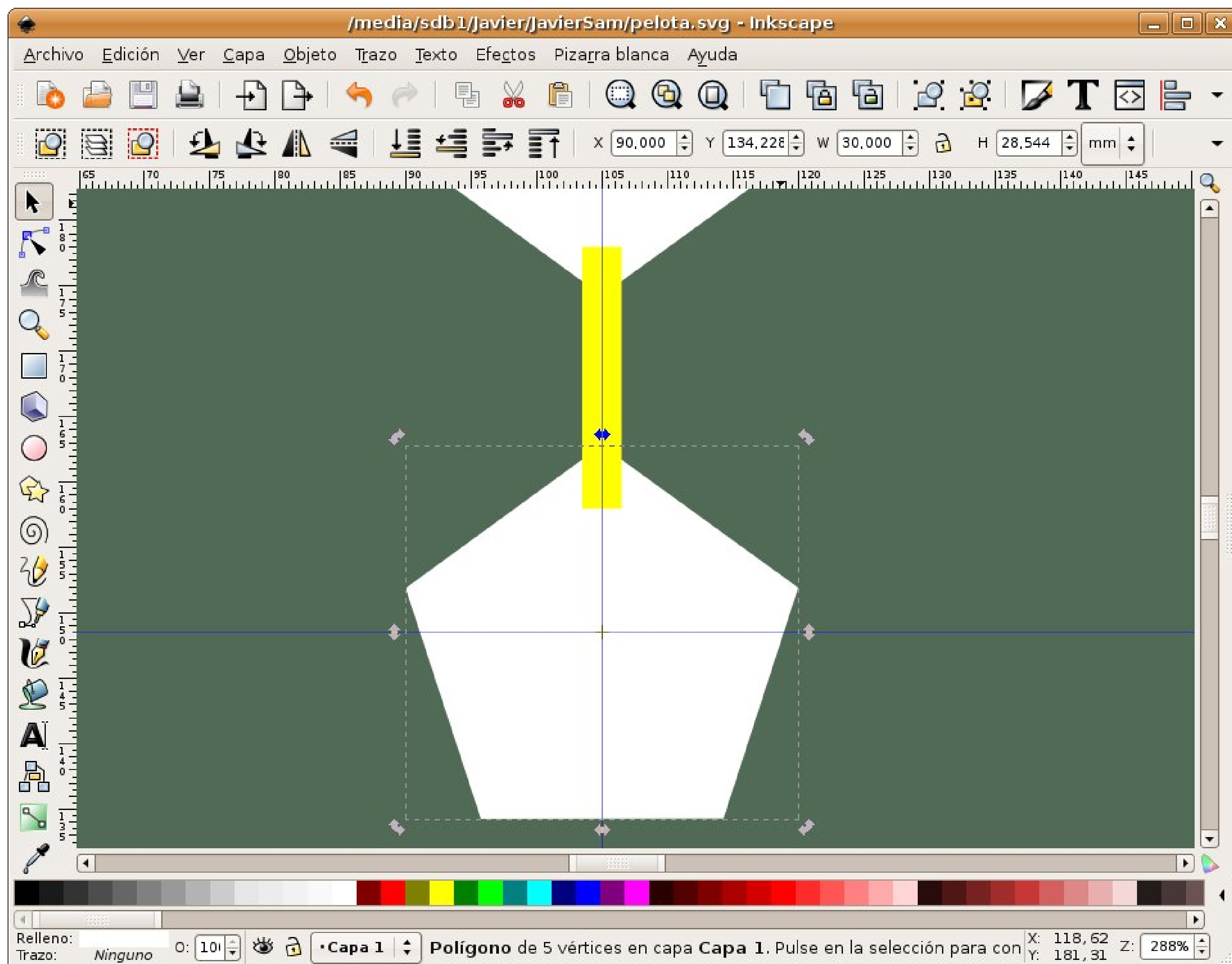


Figura 6

Con la copia del pentágono seleccionada, vaya a *Objeto/Reflejo vertical* y el pentágono quedará “apuntando” para abajo.

Seguidamente, dibuje un rectángulo de 3 mm de base y 20mm de alto. Ubíquelo entre los dos polígonos, de manera que se superponga a los dos. Luego, con el rectángulo seleccionado, mantenga presionada la tecla *MAY* y seleccione uno de los polígonos. Quedarán ambos objetos seleccionados. Vaya a *Objeto/Alinear y distribuir...* (*MAY+CTRL+A*) y elija *Último seleccionado* en *Relativo a:* y haga clic en el botón *Centrar en el eje vertical*, como se ve en la **Figura 05**.

Seleccione el polígono inferior y luego vuelva a hacer clic sobre él para que aparezcan los manejadores de rotación y en especial la crucecita (o signo de más) que aparece al centro del

objeto y que marca el centro de rotación. Arrastre desde las reglas horizontal y vertical unas guías que coincidan con el centro marcado por esa crucecita, como se ve en la **Figura 06**,

Paso 03

Seleccione juntos el rectángulo y el polígono superior. Con ambos seleccionados, vuelva a hacer clic sobre ellos para que aparezcan los manejadores de rotación y arrastre el centro de rotación (la crucecita) hasta hacerla coincidir con la intersección de las guías colocadas en el paso anterior. Luego, duplique (*CTRL+D*) la selección. Abra la ventana *Transformar* (*Objeto/Transformar* o *MAY+CTRL+M*), en la solapa *Rotar* ingrese 72 en el campo *Ángulo* y de *Aplicar*. Debería obtener algo simi-

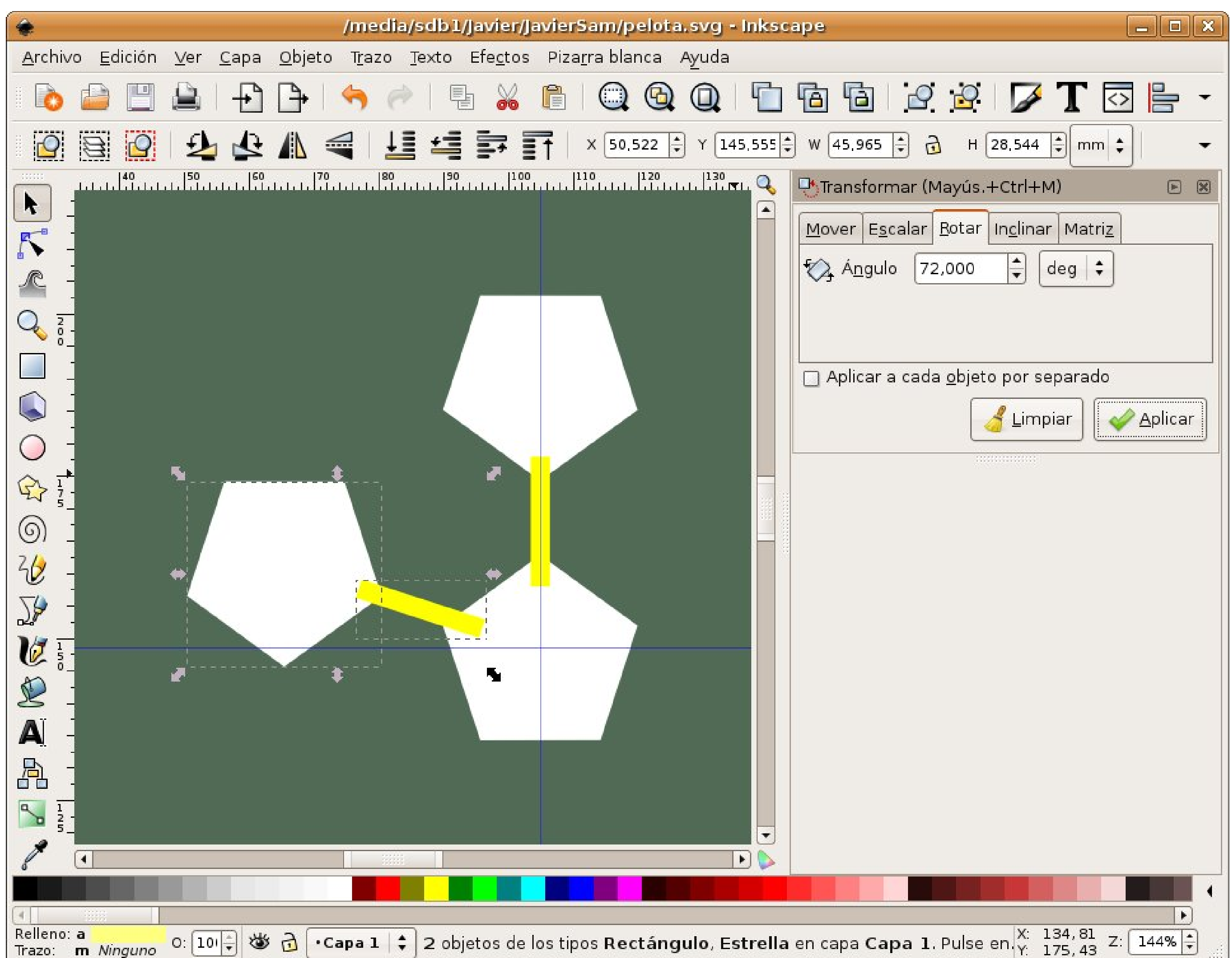


Figura 7

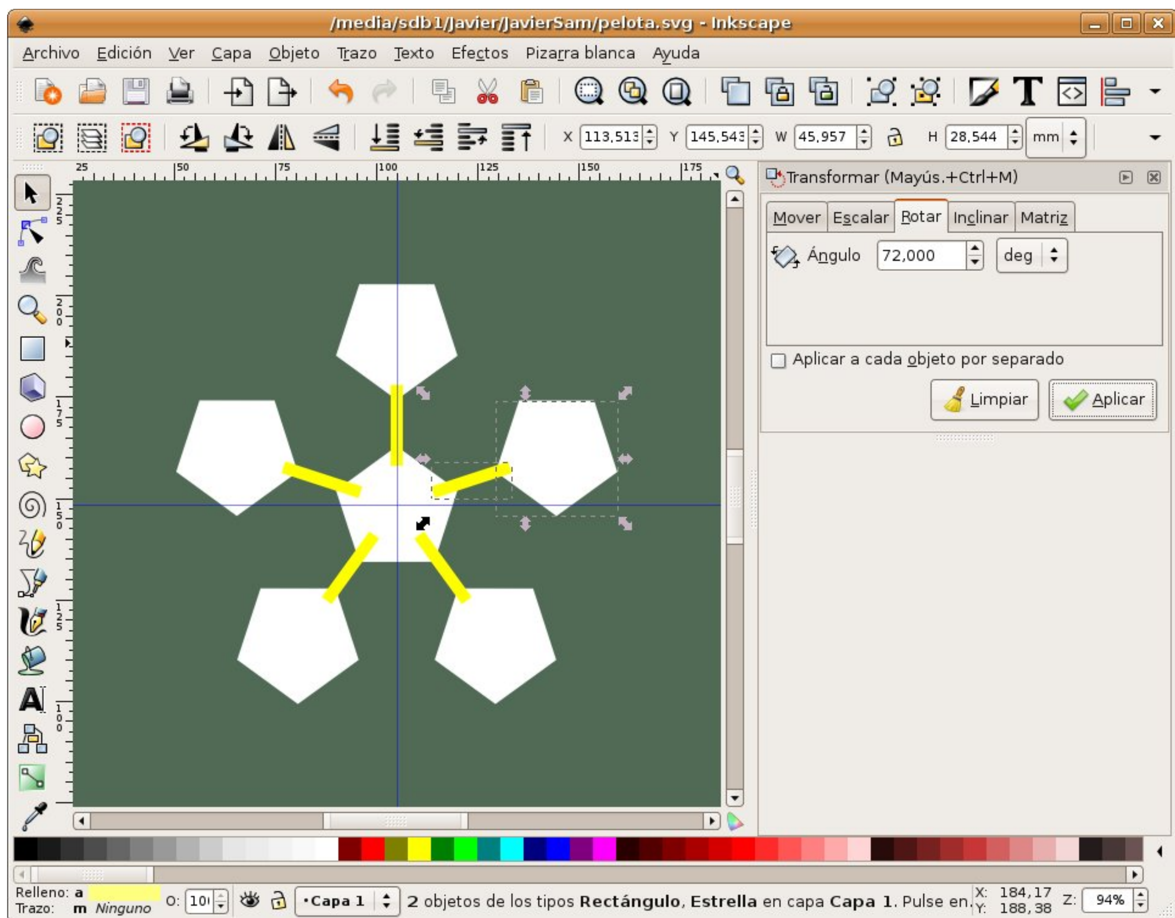


Figura 8

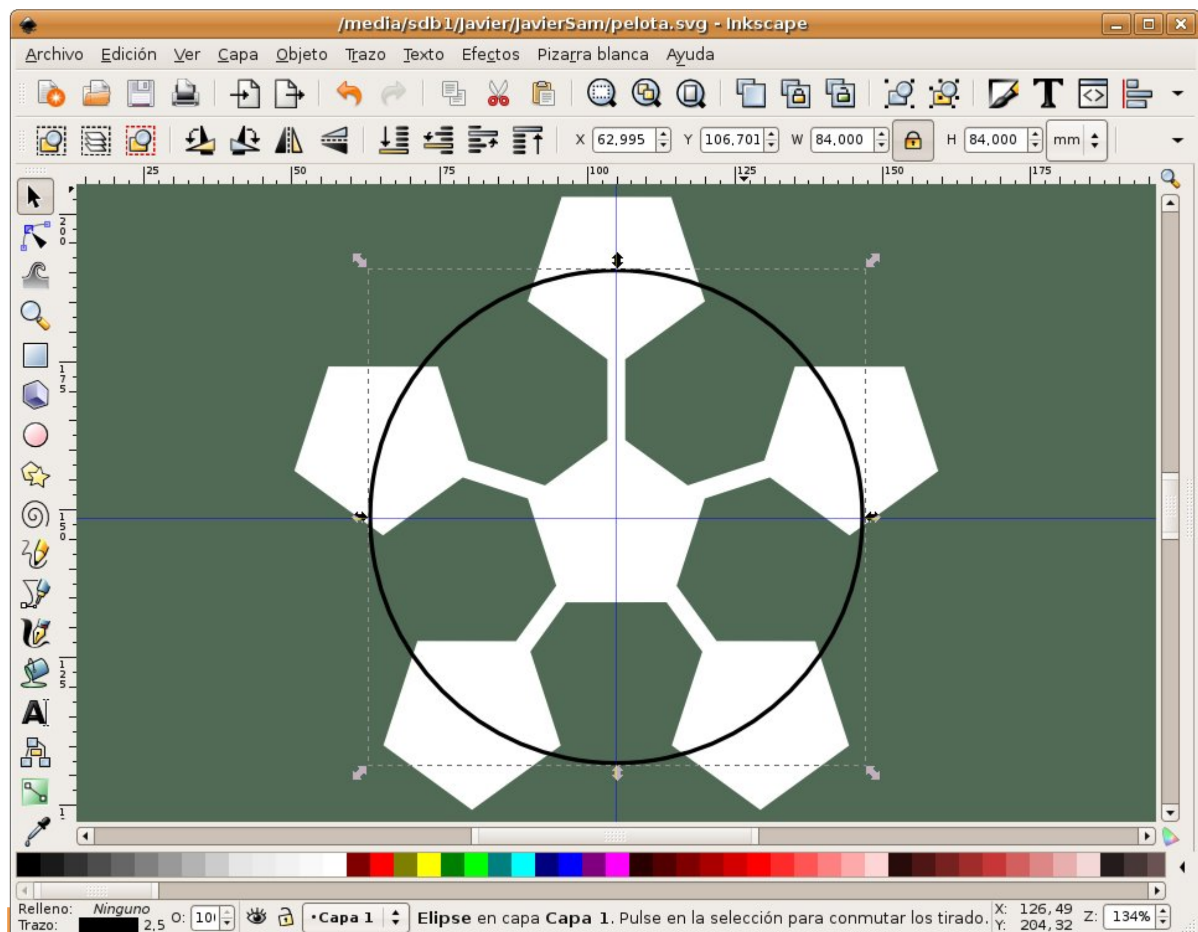


Figura 9

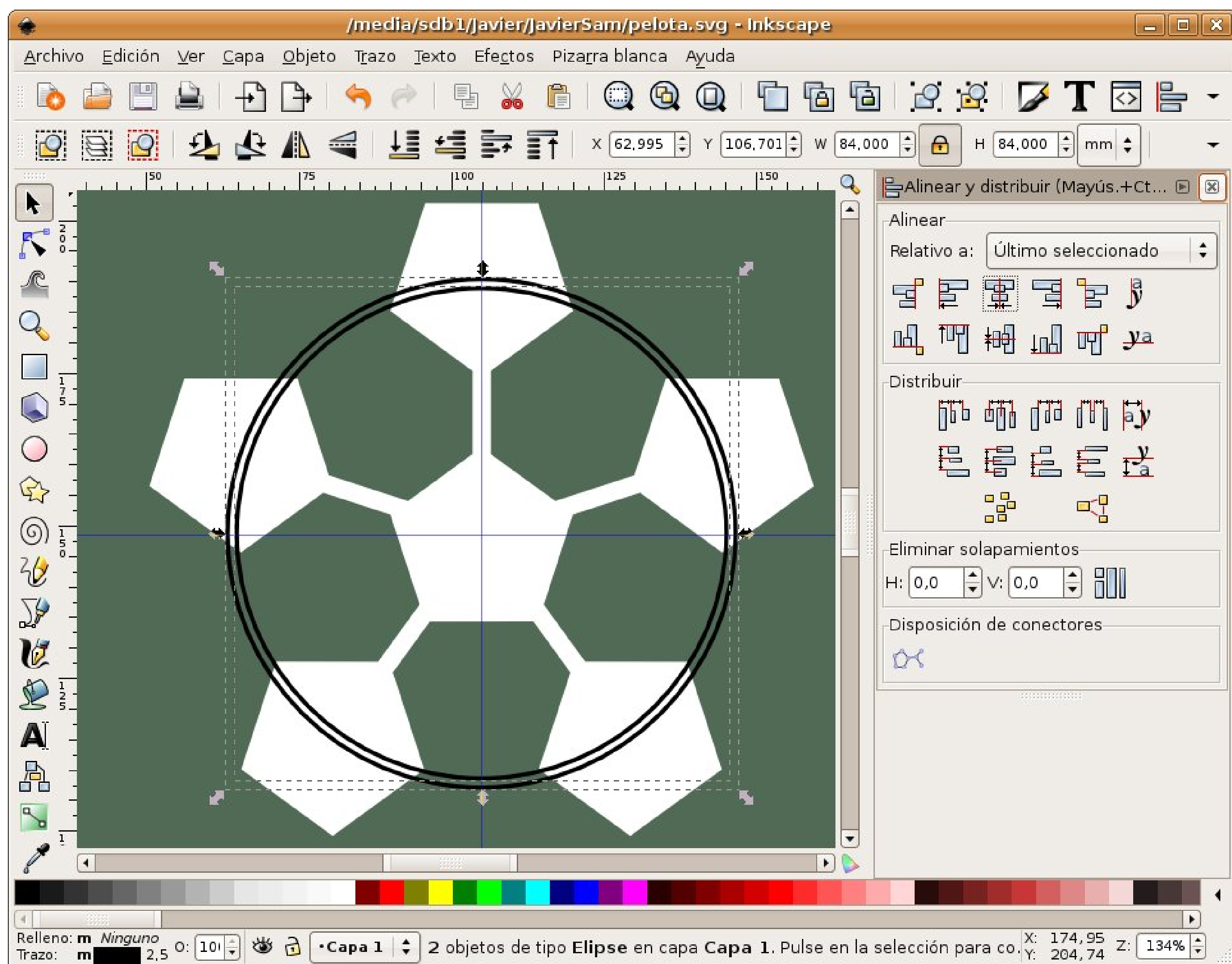


Figura 10

lar a lo que se ve en la **Figura 07**. Repita el proceso, duplicando y rotando 72 grados hasta obtener el resultado que se ve en la **Figura 08**.

Seleccione todos los objetos (*Edición/Seleccionar todo* o *CTRL+A*). En la línea de estado, debe dercir “*11 objetos de los tipos Rectángulo, Estrella en capa Capa 1*”. Luego vaya a *Trazo/Unión*. El dibujo se convirtió en un único trayecto con 40 nodos.

Paso 04

Dibuje un círculo con contorno y sin relleno de 84 mm de diámetro. Colóquelo de manera tal que su centro coincida con la intersección de las guías colocadas en el paso 2, como se ve en la **Figura 09**.

Duplique el círculo y modifique su tamaño a 81 mm de diámetro. Ayudado de la ventana de *Alinear y distribuir* (*MAY+CTRL+A*) céntrelo con respecto al primer círculo, como se ve en la **Figura 10**. Duplique (*CTRL+D*) el círculo más grande. Con ésta copia seleccionada, presione *MAY* y haga clic sobre la figura de los pentágonos fusionados y vaya a *Trazo/Intersección*. En este punto, el resultado debería ser el de la **Figura 11**.

Seleccione los dos círculos concéntricos y vaya a *Trazo/Diferencia*. Con ésto, los dos círculos concéntricos dejaron de ser dos objetos independientes y ahora forman parte del mimo objeto (si lo desea puede probar aplicarle un color de relleno para ver qué pasa).

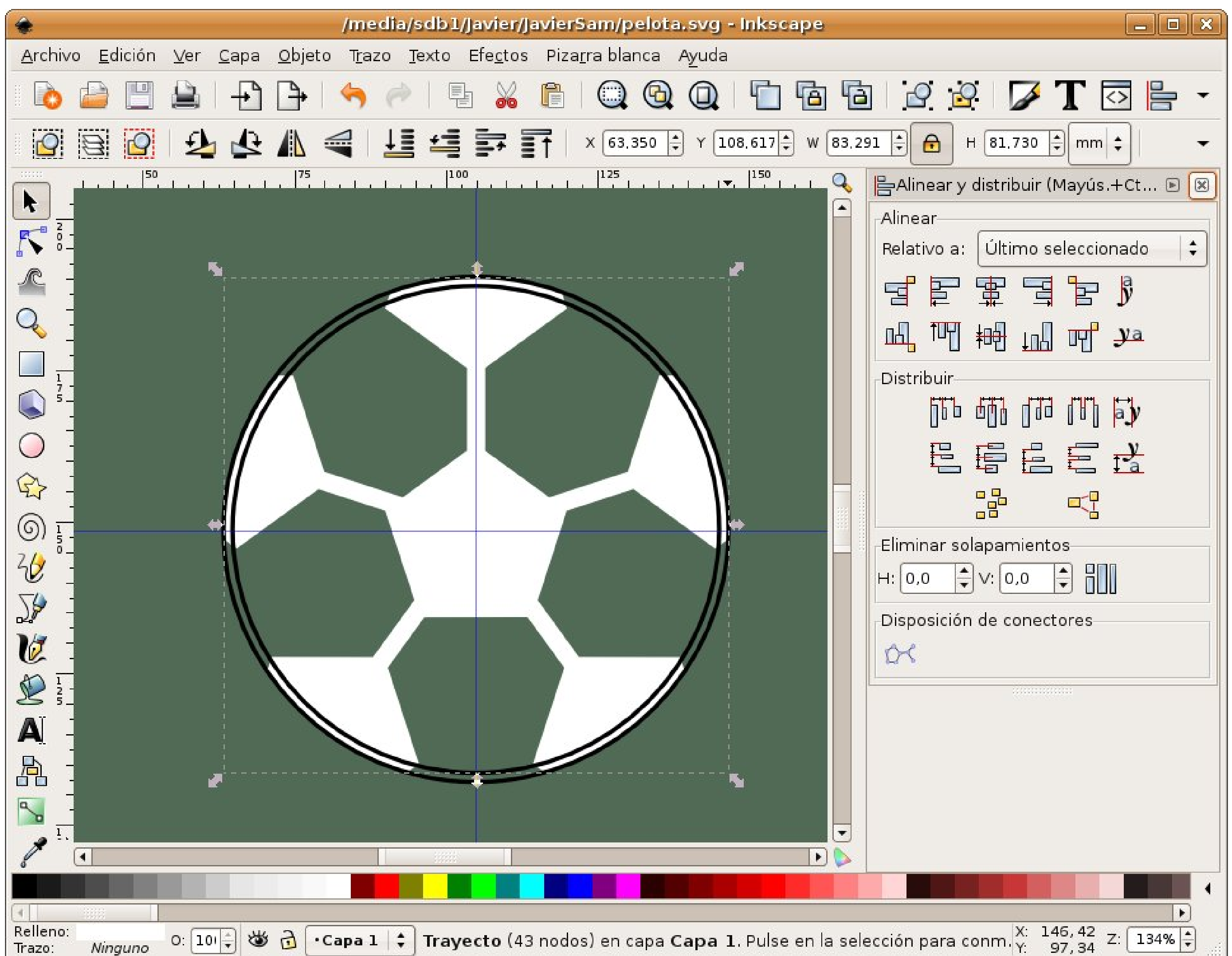


Figura 11

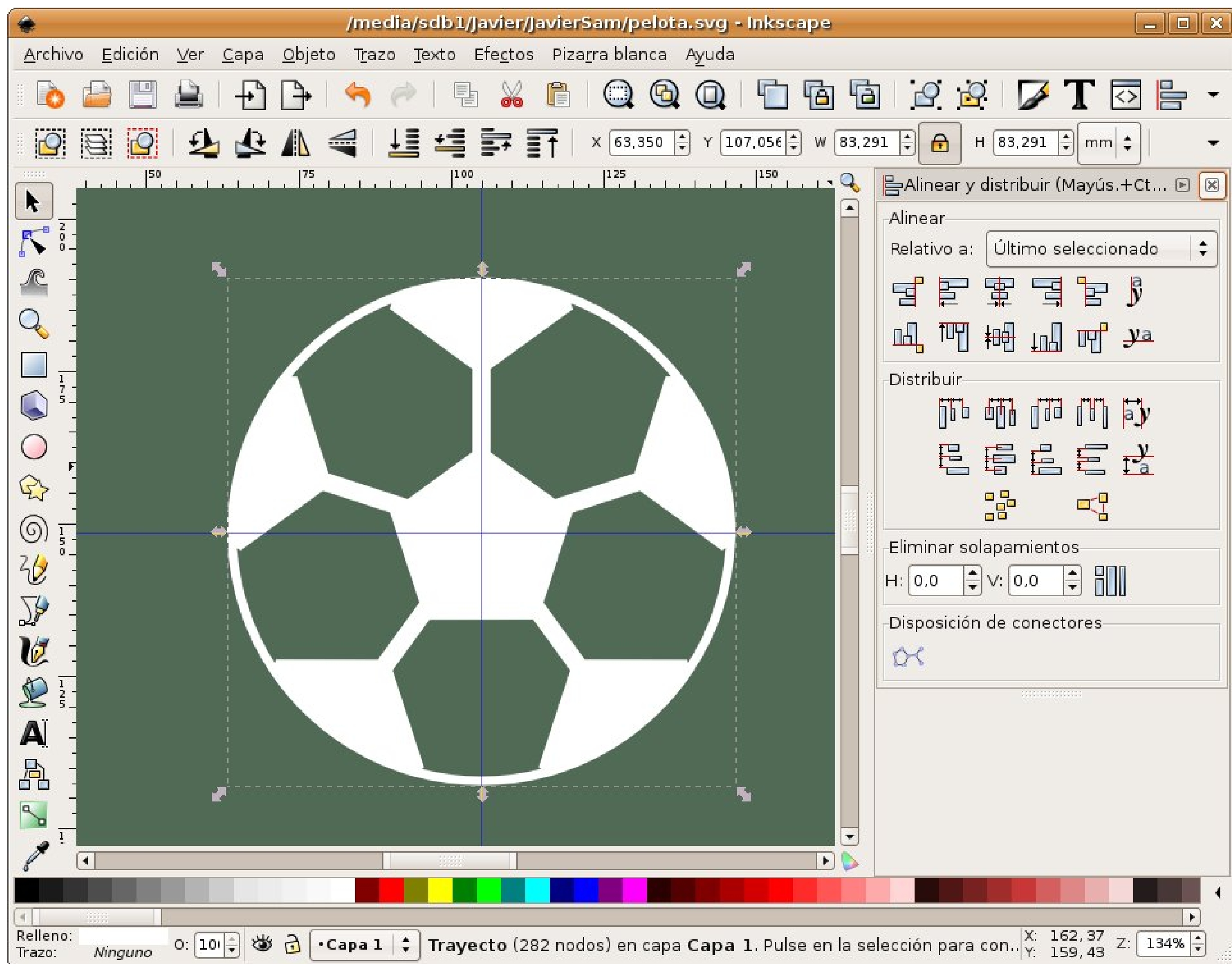


Figura 12

Seleccione todo y vaya a *Trazo/Unión*. La pelota de fútbol está casi lista, cómo se ve en la **Figura 12**.

Paso 05

Si con la pelota seleccionada se fijan en la *barra de estado* verán que dice que tiene ¡más de 200 nodos!. Éstos nodos se generaron al hacer la última Unión en el paso 4. Para obtener un resultado más prolijo, con la pelota seleccionada, active la herramienta de Editar nodos (*F2*) y luego vaya a *Trazo/Simplificar* (*CTRL+L*) y la figura quedará conformada por ¡44 nodos! Así está mejor.

Utilizando la ventana de *Relleno y borde* (*MAY+CTRL+F*) aplíquele color negro a la pelota.

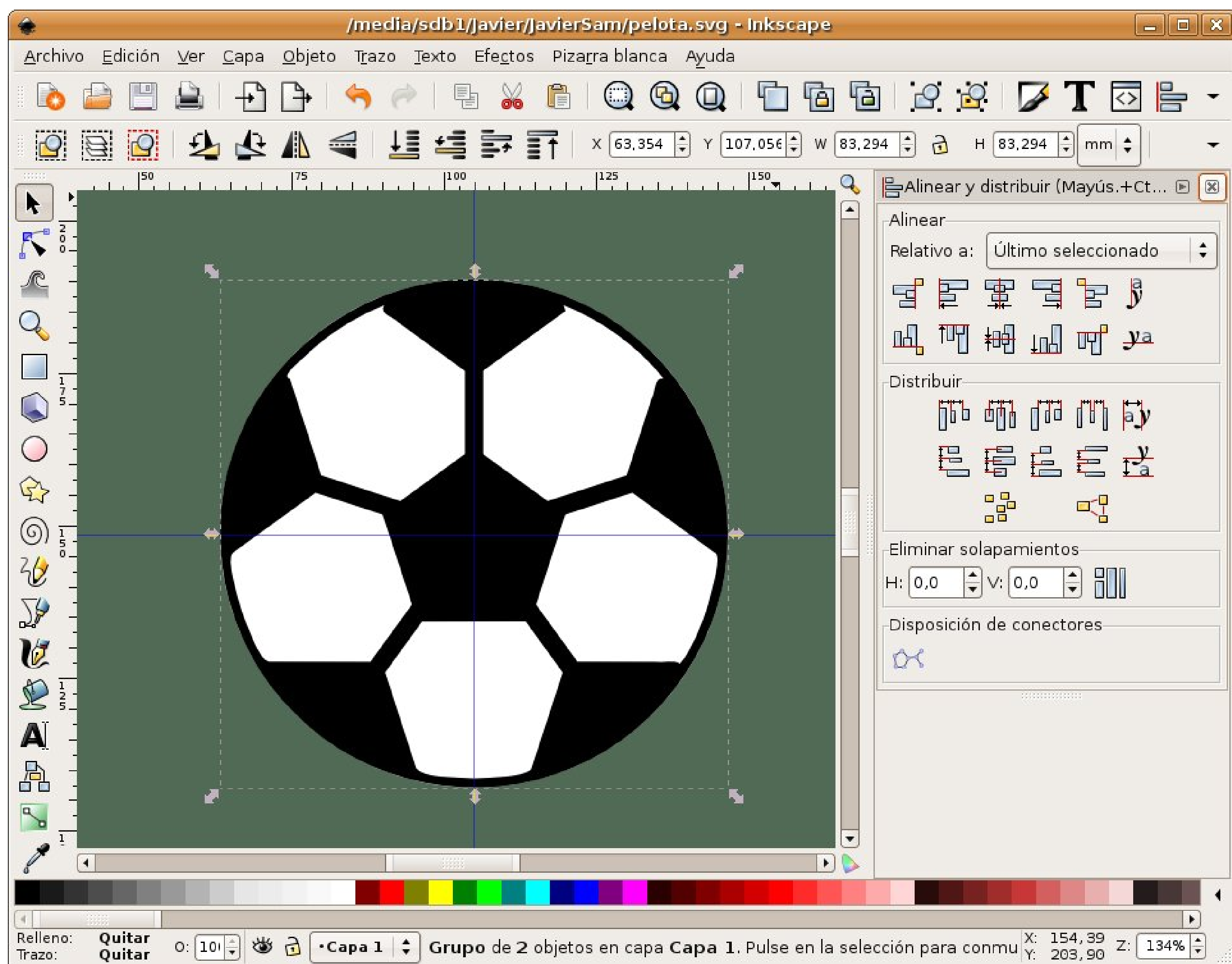


Figura 13

Dibuje un nuevo de círculo 84 mm de diámetro con relleno blanco y céntrelo con la pelota y envíela para atrás (*Objeto/Bajar al fondo*). Seleccione todo y Agrupe (*CTRL+G*), como se ve en la **Figura 13**.

Paso 06

Con lo hecho hasta ahora ya podemos utilizar la pelota, pero vamos a hacer unos pasos más para simular el volúmen. Dibuje un nuevo círculo de 84 mm de diámetro con relleno de color amarillo.

Céntrelo en la horizontal y en la vertical con respecto a la pelota ya dibujada anteriormente. Duplique el círculo y cámbiele de color (en el archivo de ejemplo elegimos rojo) y cámbiele el ancho -y sólo el ancho- a 50mm y

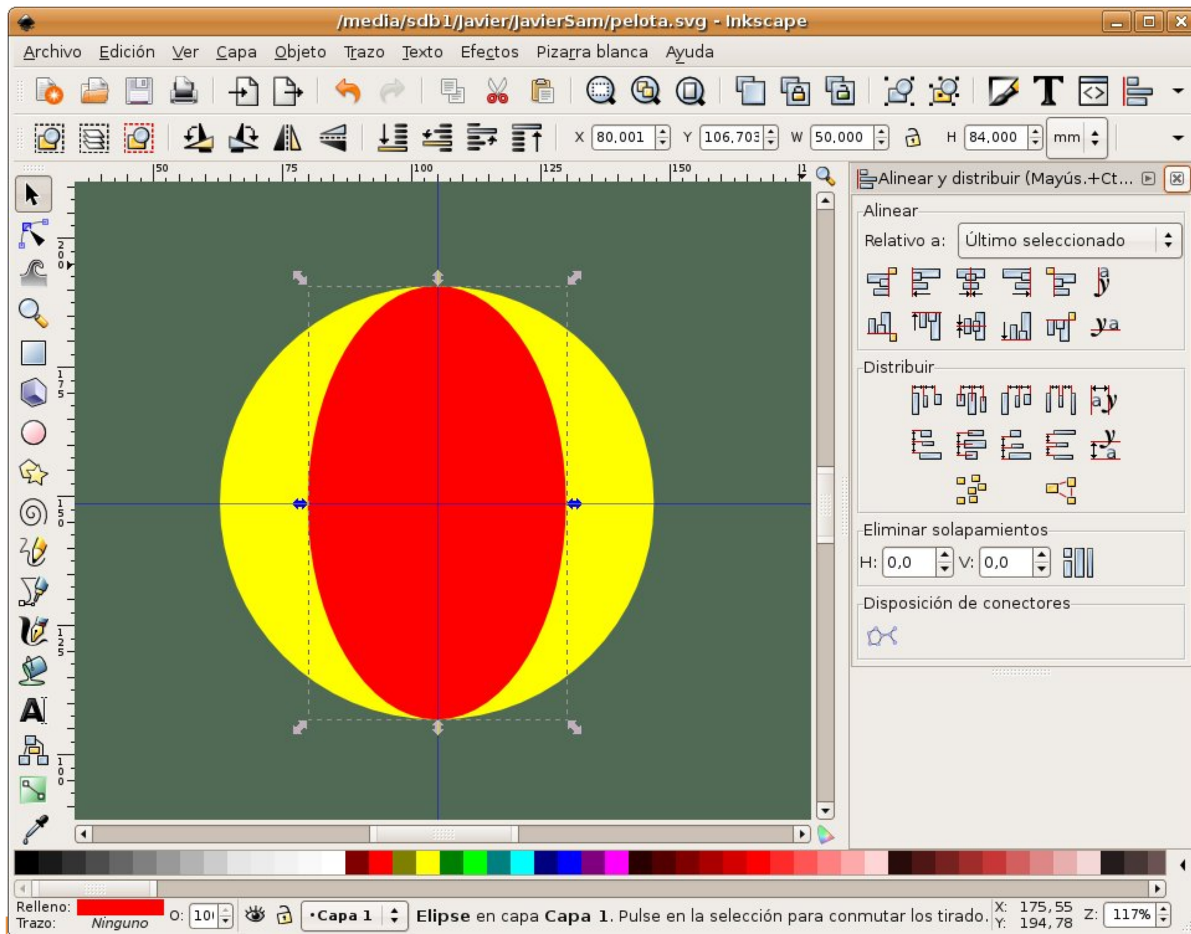


Figura 14

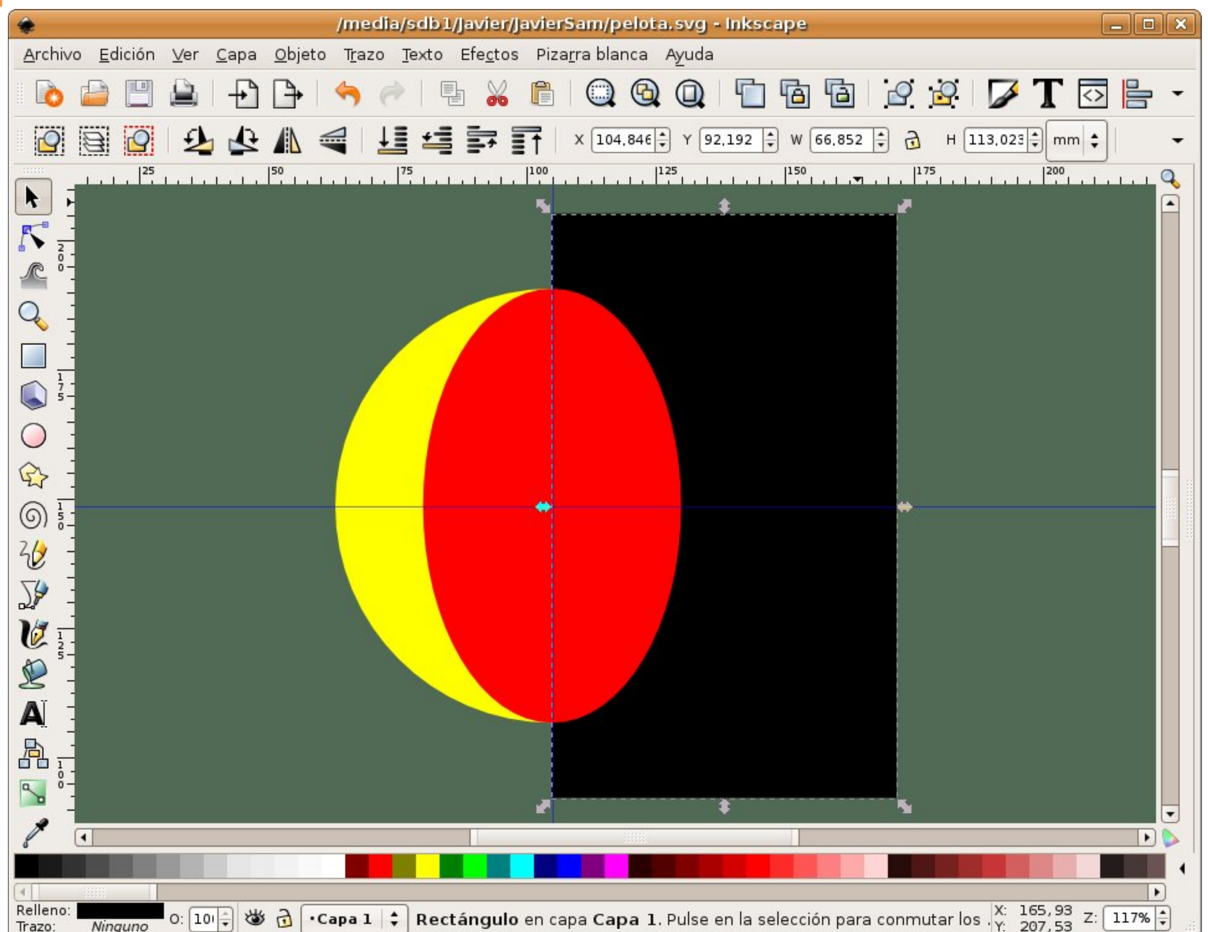


Figura 15

céntrelo nuevamente con el círculo rojo como se ve en la **Figura 14**.

Dibuje un rectángulo de color negro de aproximadamente 6 cm de base x 10 cm de alto y colóquelo tapando la mitad derecha del círculo y la elipse recién dibujados, y envíelo por detrás de la elipse roja, como se ve en la **Figura 15**.

Seleccione la elipse roja y, manteniendo *MAY* presionada, seleccione el rectángulo. Luego vaya a *Trazo/Diferencia* para recortar el rectángulo con la forma de la elipse.

Con el rectángulo recortado seleccionado vaya a *Relleno y borde...* (*MAY+CTRL+F*) y aplique *Desenfoque* 20 y *Opacidad* 75%, como se ve en la **Figura 16**.

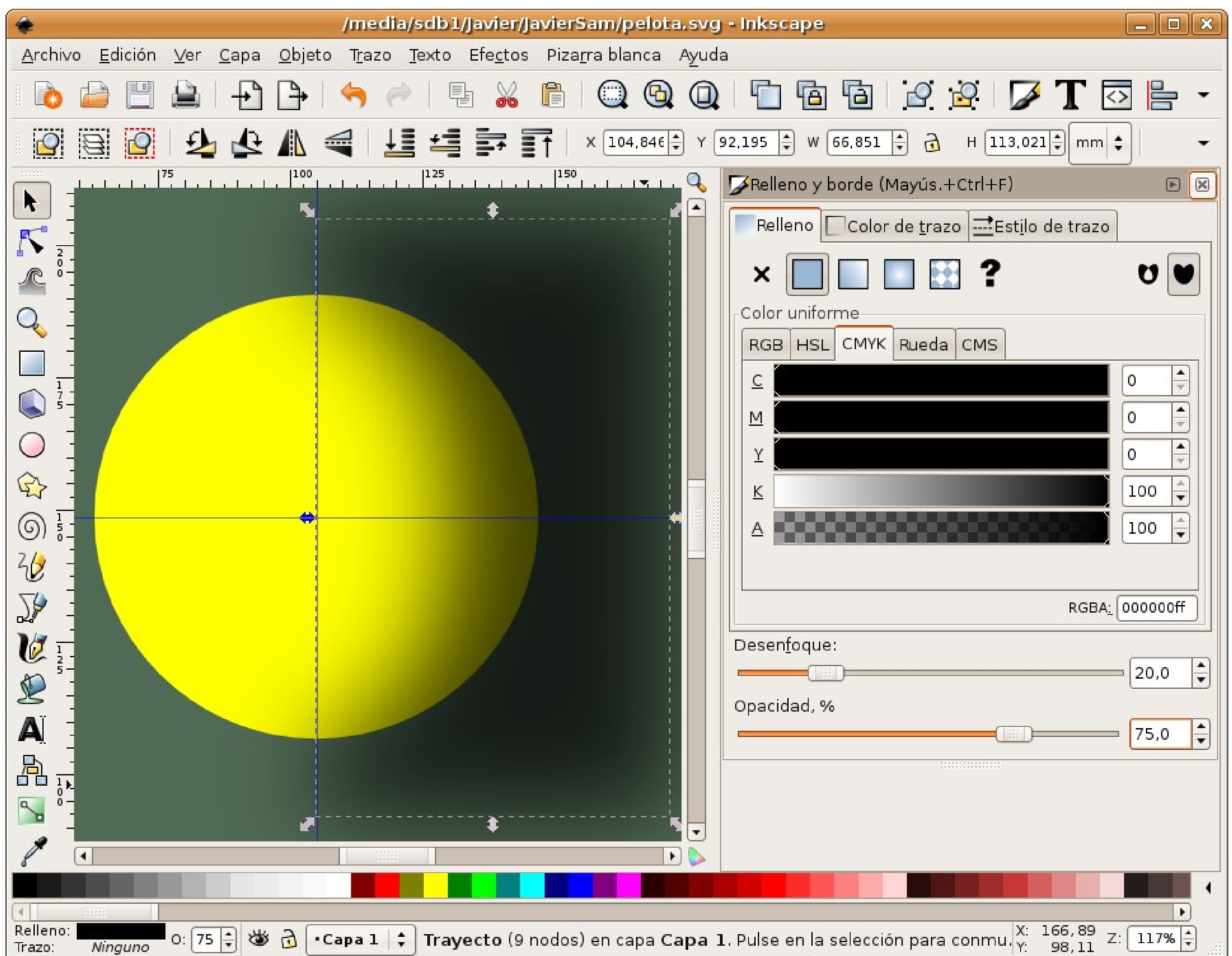


Figura 16

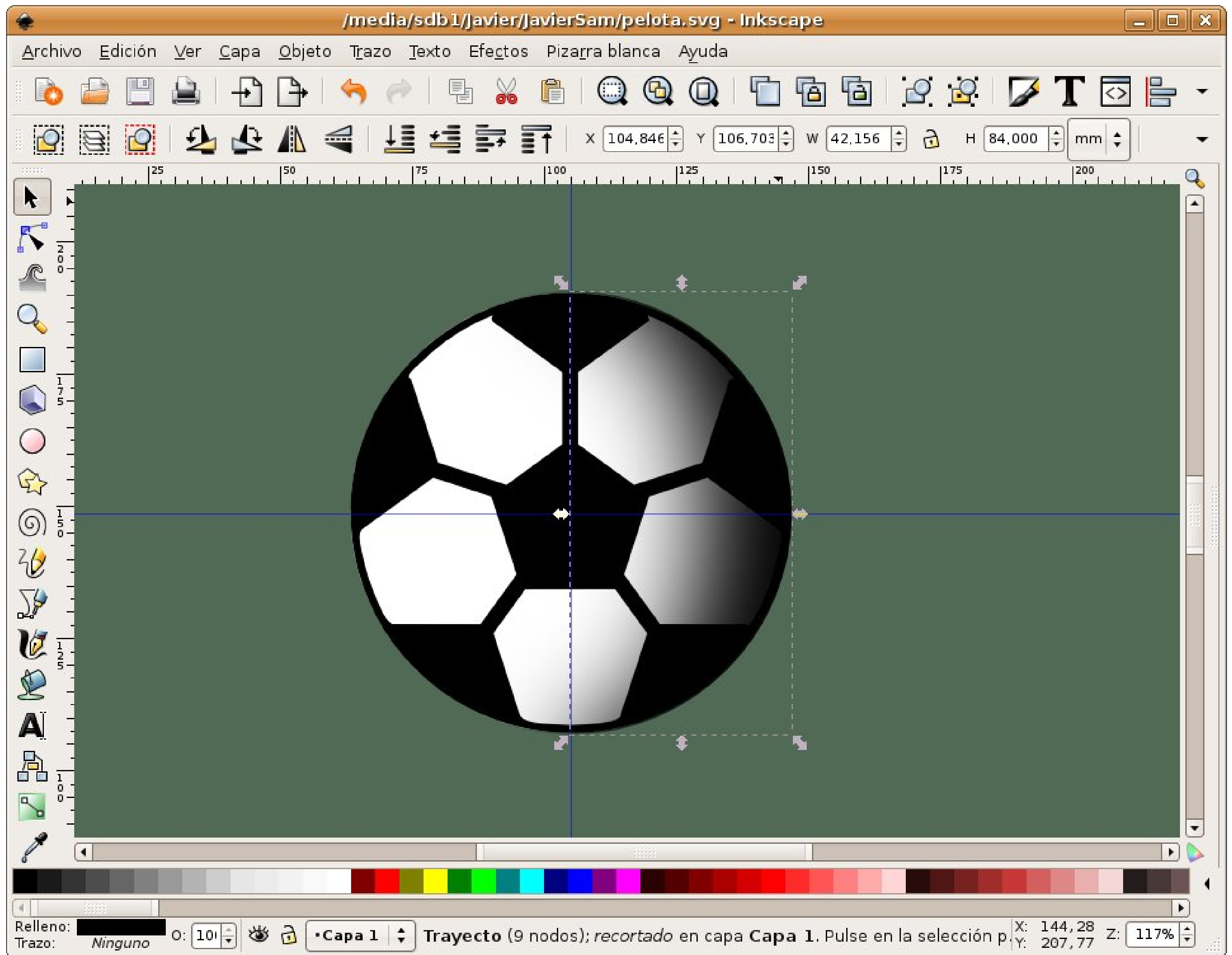


Figura 17

Envíe el rectángulo negro recortado por detrás del círculo amarillo, yendo a *Objeto/Bajar.*

Seleccione el círculo amarillo y la figura negra desenfocada y vaya a *Objeto/Clip/Aplicar*. El resultado debería ser similar a la **Figura 17**.

Ya por terminar, dibuje un círculo de 3 cm de diámetro con relleno blanco y dele opacidad del 75% y Desenfoque de 20, como se ve en la **Figura 18**. Seleccione los tres objetos y agrupe. Finalmente rote todo -45° yendo a la pestaña *Rotar* en *Objeto/Transformar*. En la **Figura 19** se ve la pelota de fútbol finalizada.

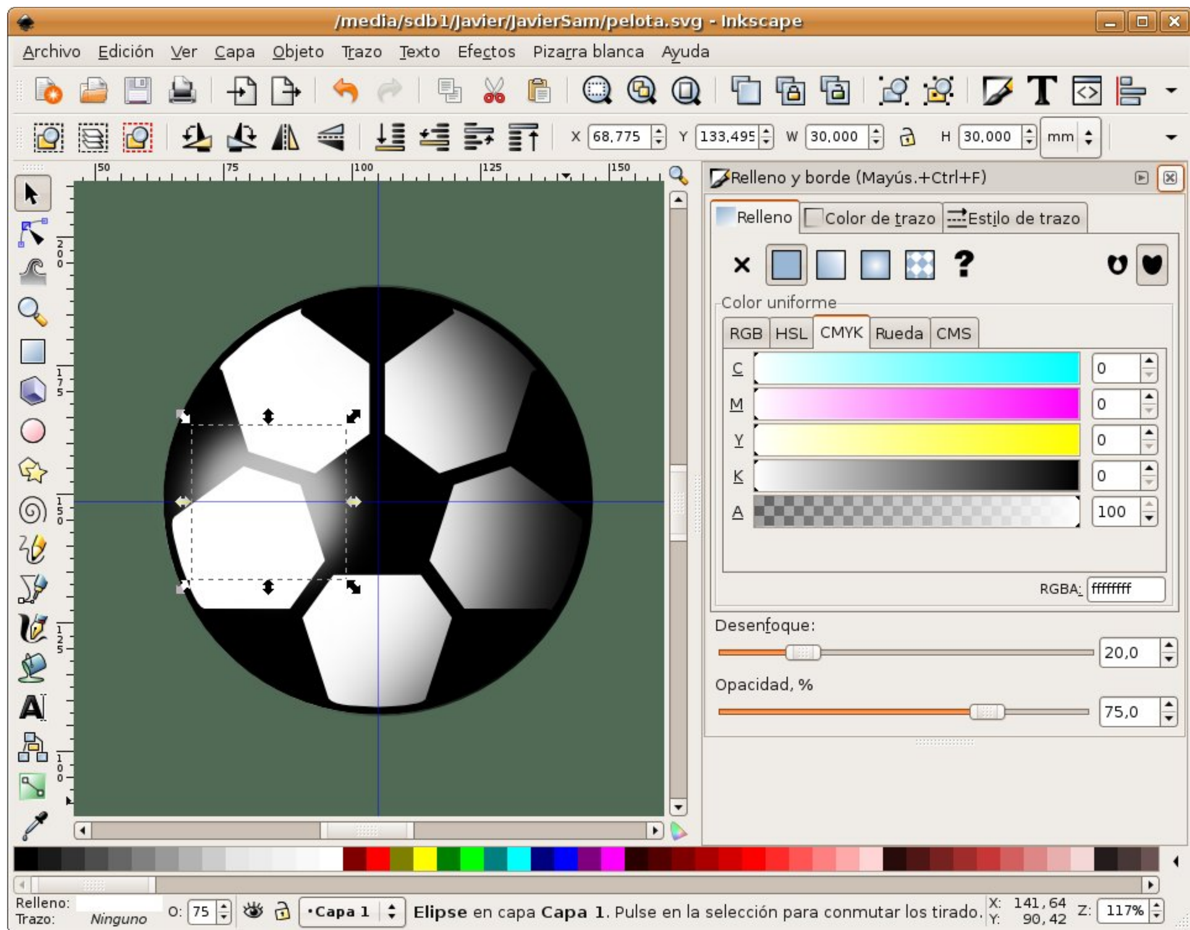


Figura 18

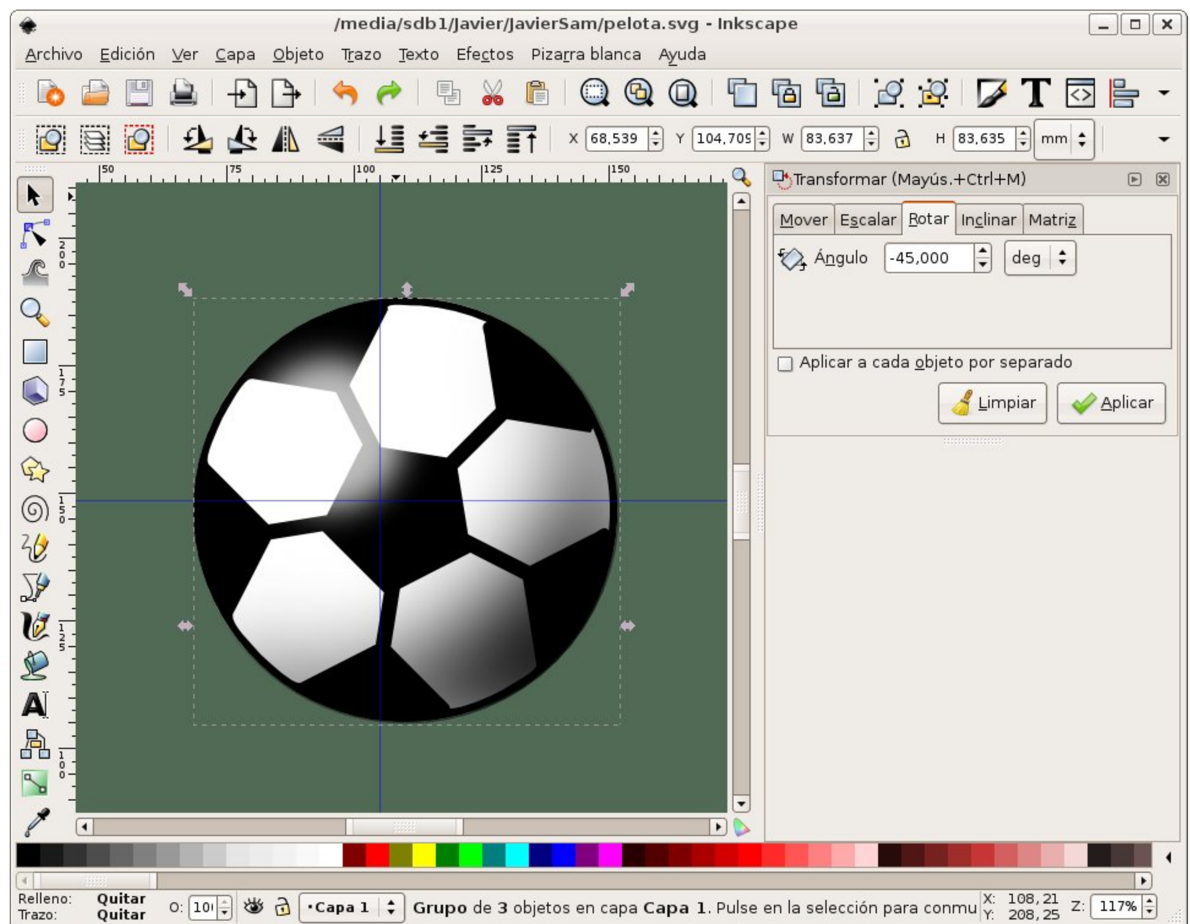


Figura 19

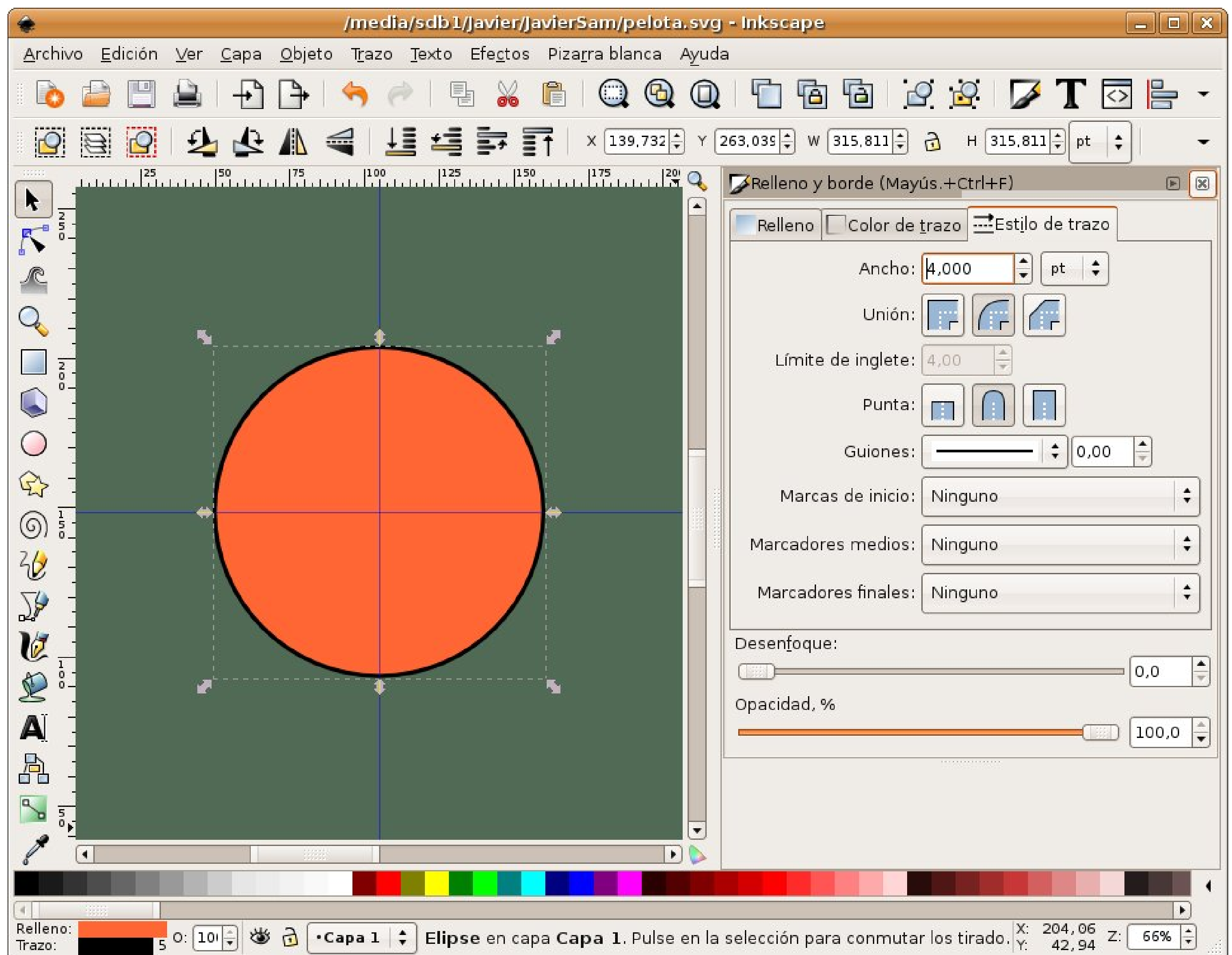


Figura 20

Paso 07

Mueva la pelota de fútbol ya dibujada hacia un costado y dibuje un círculo de 11 cm de diámetro para empezar a dibujar la pelota de básquetbol. Céntrelo a la página (las guías colocadas anteriormente para ayudar con el dibujo de la pelota de fútbol deberían indicar el centro de este círculo). Aplíquele contorno de color negro y de 4 puntos de grosor y relleno de R:255, G:102 y B:21. El resultado sería similar al que se ve en la **Figura 20**.

Dibuje un segmento de recta horizontal (con la herramienta de *curvas Bézier* y presionando *CTRL*).

Haga que la longitud del segmento sea de 11cm, aplíquele color negro y un grosor de 4 pts. Luego centre este segmento en la vertical y horizontal con respecto al círculo.

Duplique el segmento y rote la copia 90° como se ve en la **Figura 21**.

Paso 08

Seleccione todo lo realizado en el paso anterior y rótelo 45°. Dibuje un cuadrado de 55mm de lado, con las mismas propiedades de relleno y contorno que el círculo (o sea, contorno de color negro y de 4 puntos y relleno de R:255, G:102 y B:21). Luego rótelo 45° y colóquelo centrado en la horizontal con respecto al círculo anaranjado y en la vertical de forma similar a la que se ve en la **Figura 22**.

Convierta el cuadrado a trayecto (*Trazo/Objeto a trayecto*). Con la herramienta de *nodos*, seleccione el nodo de la izquierda y el de abajo, luego ha-

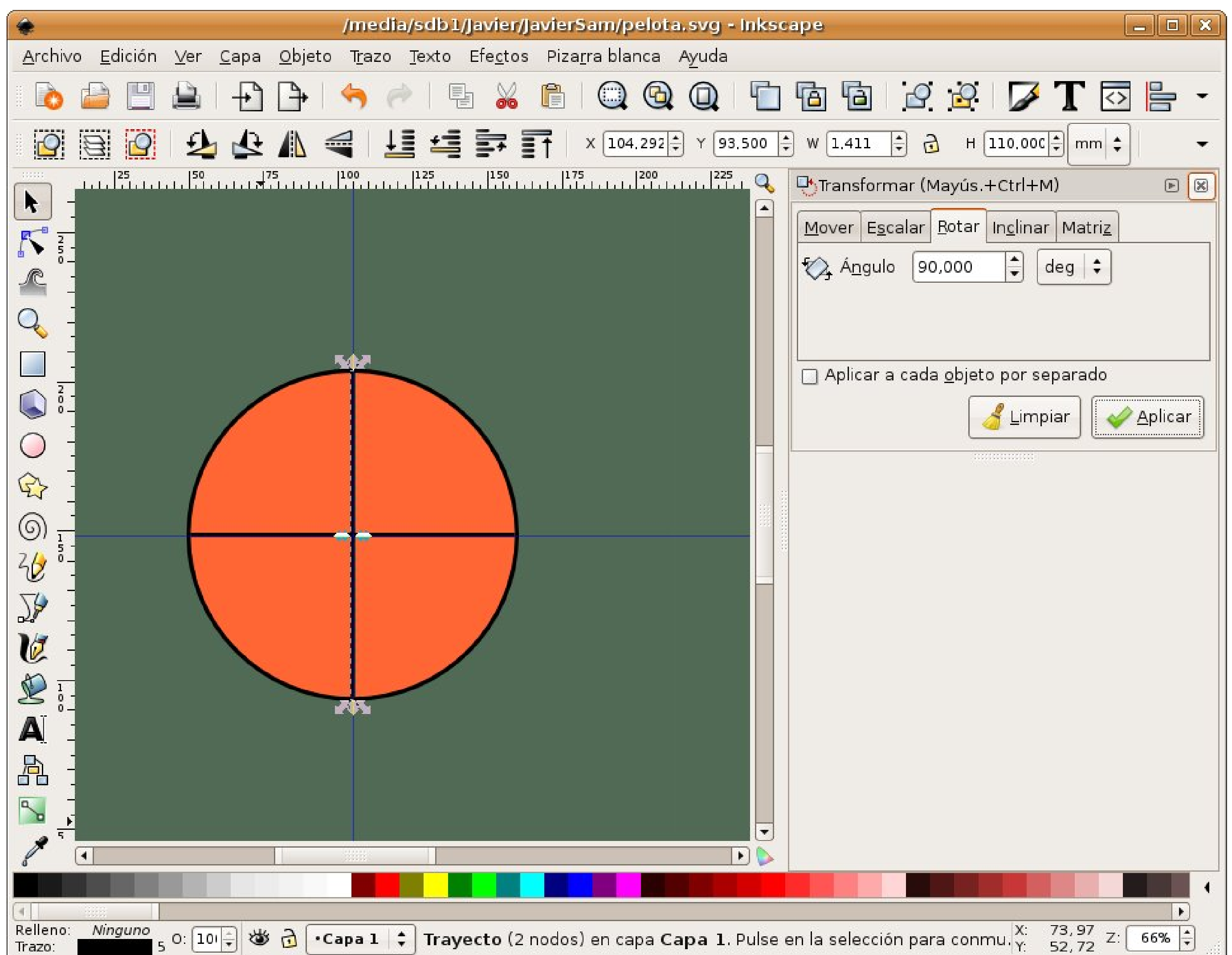


Figura 21

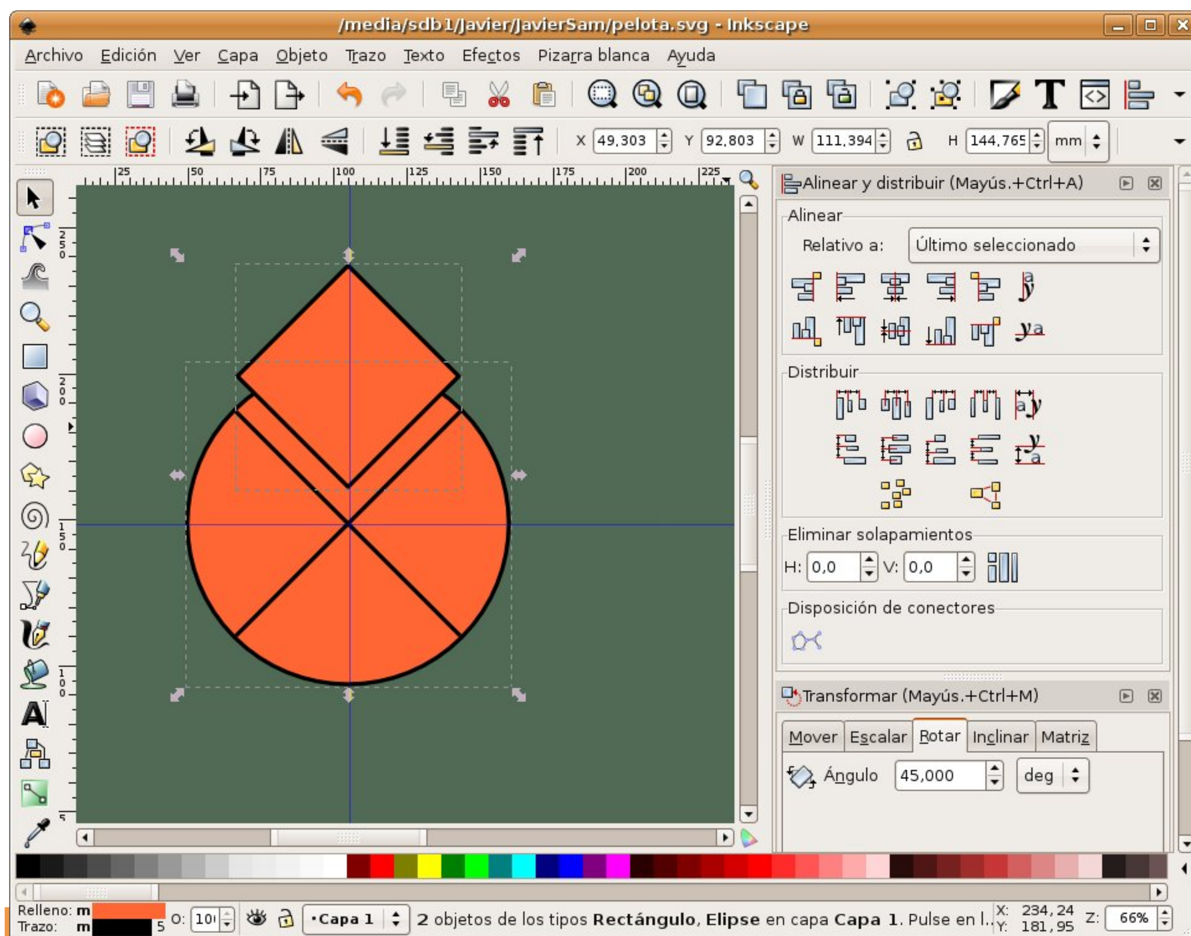


Figura 22

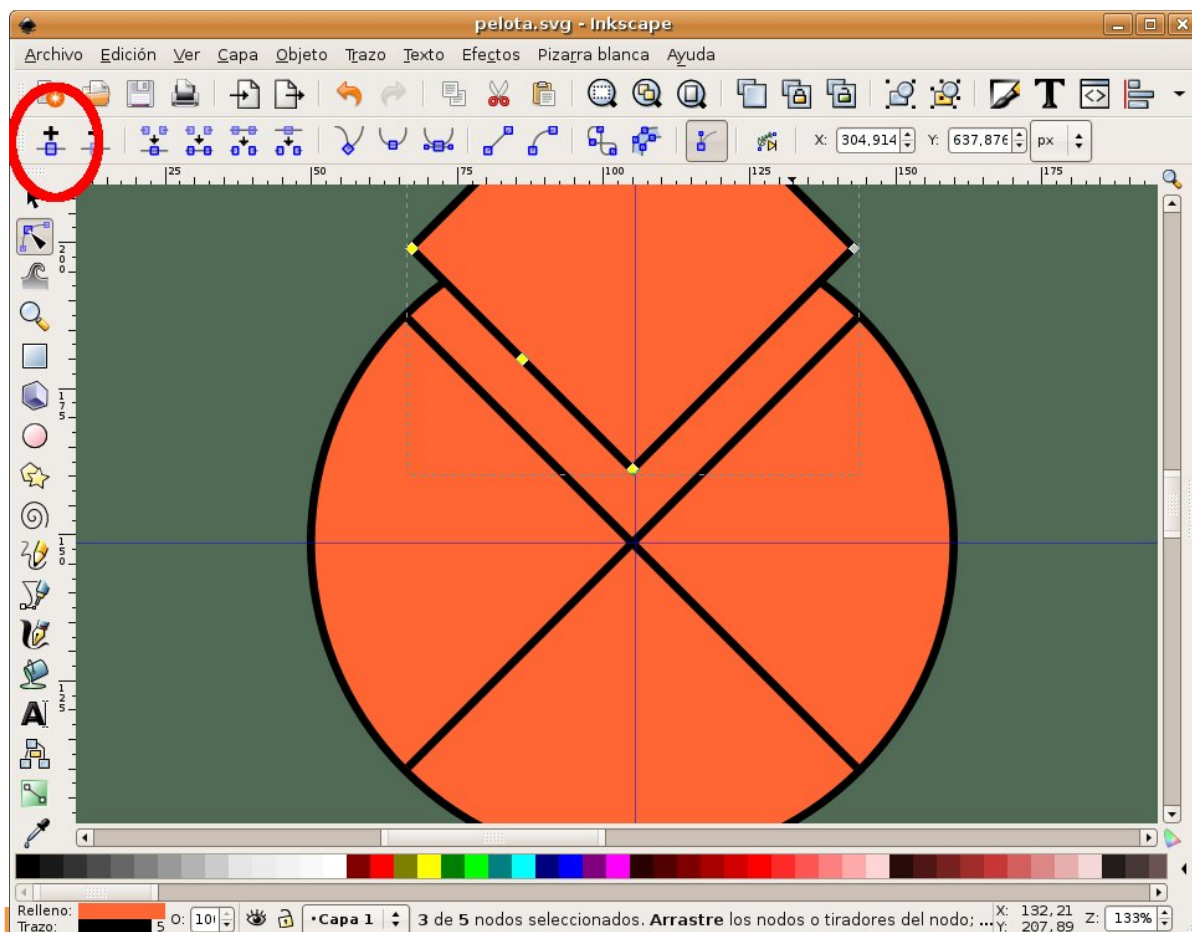


Figura 23

ga clic en el botón insertar nuevo nodo (marcado con una elipse roja en la **Figura 23**) para agregar un nodo al centro del segmento. Luego, con la herramienta de *nodos*, seleccione el nodo que está más a la derecha y el de más abajo y vuelva a presionar el botón de agregar nodo. Finalmente, seleccione el nodo de más abajo y bórrelo (con el botón que se marca con una elipse roja en la **Figura 24** o con la tecla *SUPR*).

Seguidamente, con la herramienta de *nodos*, arrastre hacia abajo del segmento y hágalo curvo, como se ve en la **Figura 25.**

Luego, con el puntero (*F1*) y el objeto recién modificado seleccionados, vuelva a hacer clic sobre él para que aparezcan los manejadores de rota-

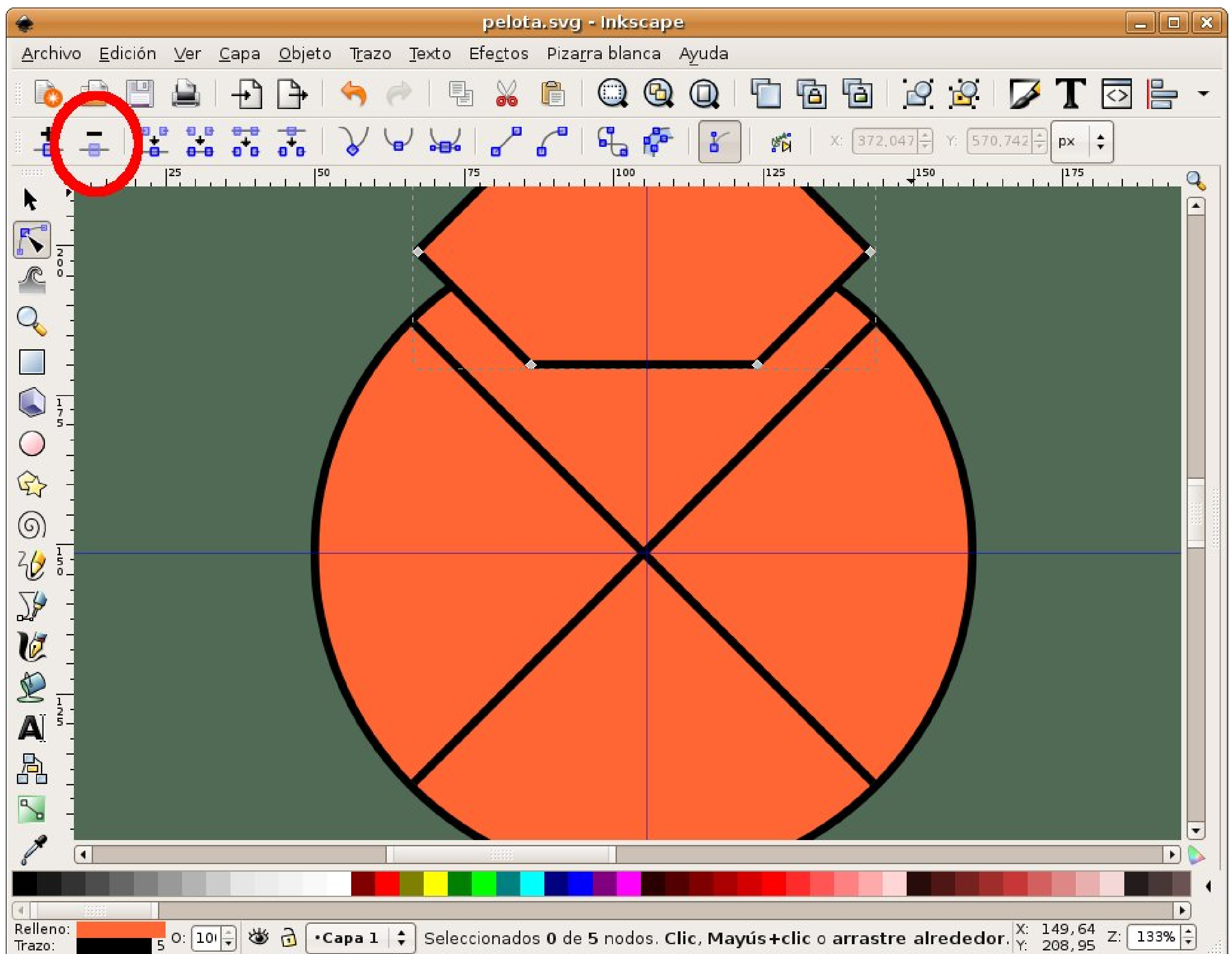


Figura 24

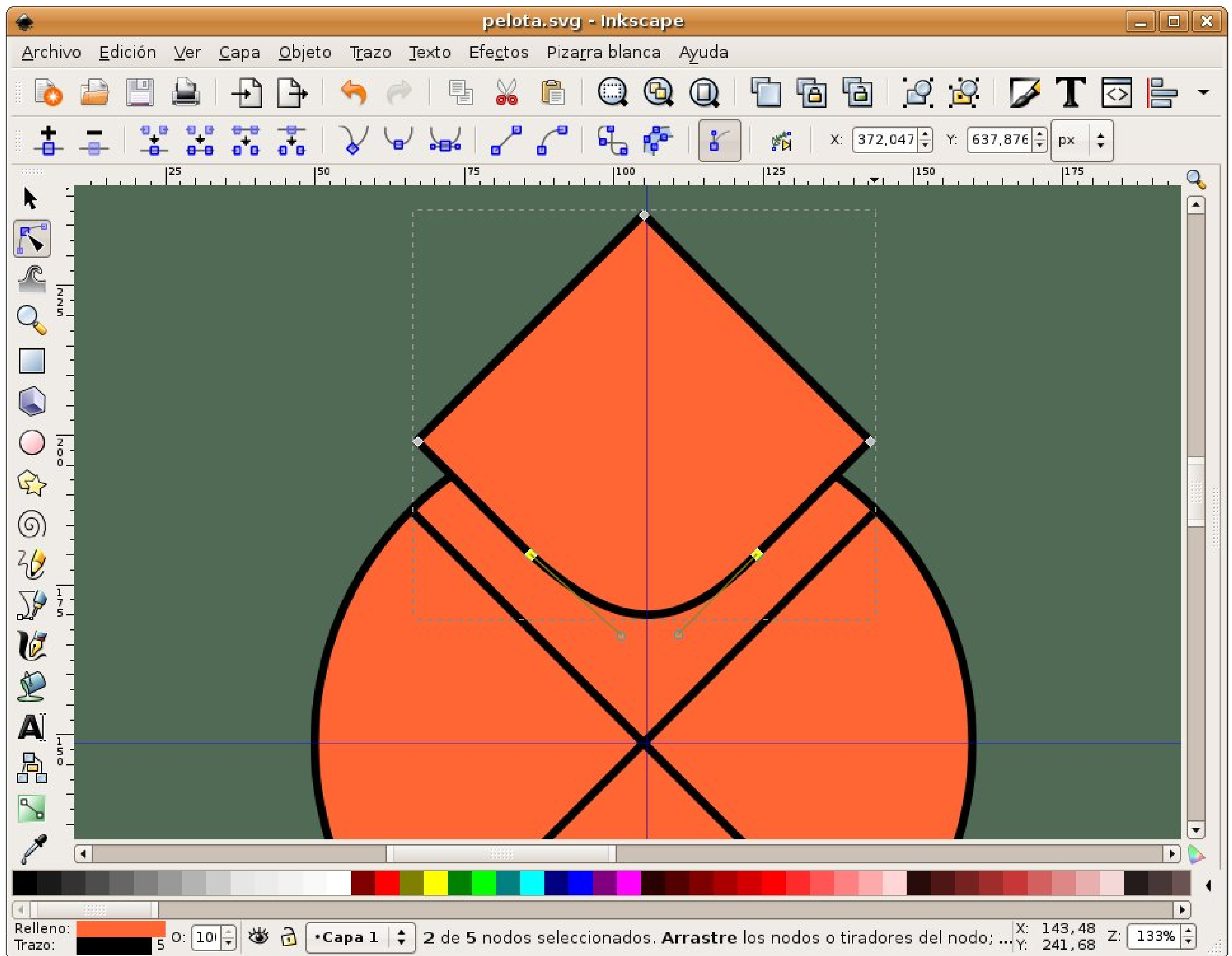


Figura 25

ción. Arrastre del centro de rotación (la crucecita o signo de más que aparece al centro del objeto) hasta el centro del círculo dibujado en el punto anterior (donde se cruzan las guías). Duplique el objeto y vaya a *Objeto/Transformar* y en la solapa *Rotar* ingrese 90° y aplique. Vuelva a duplicar la copia y aplique nuevamente una rotación de 90°. Y repita el proceso una tercera vez para obtener un resultado similar a lo que se ve en la **Figura 26**.

Paso 09

Seleccione las últimas cuatro figuras creadas en el punto anterior y vaya a *Trazo/Unión* para que se conviertan en un único trazo. Seleccione el círculo que está en el fondo y duplíquelo. Seleccione el círculo duplicado y la figura

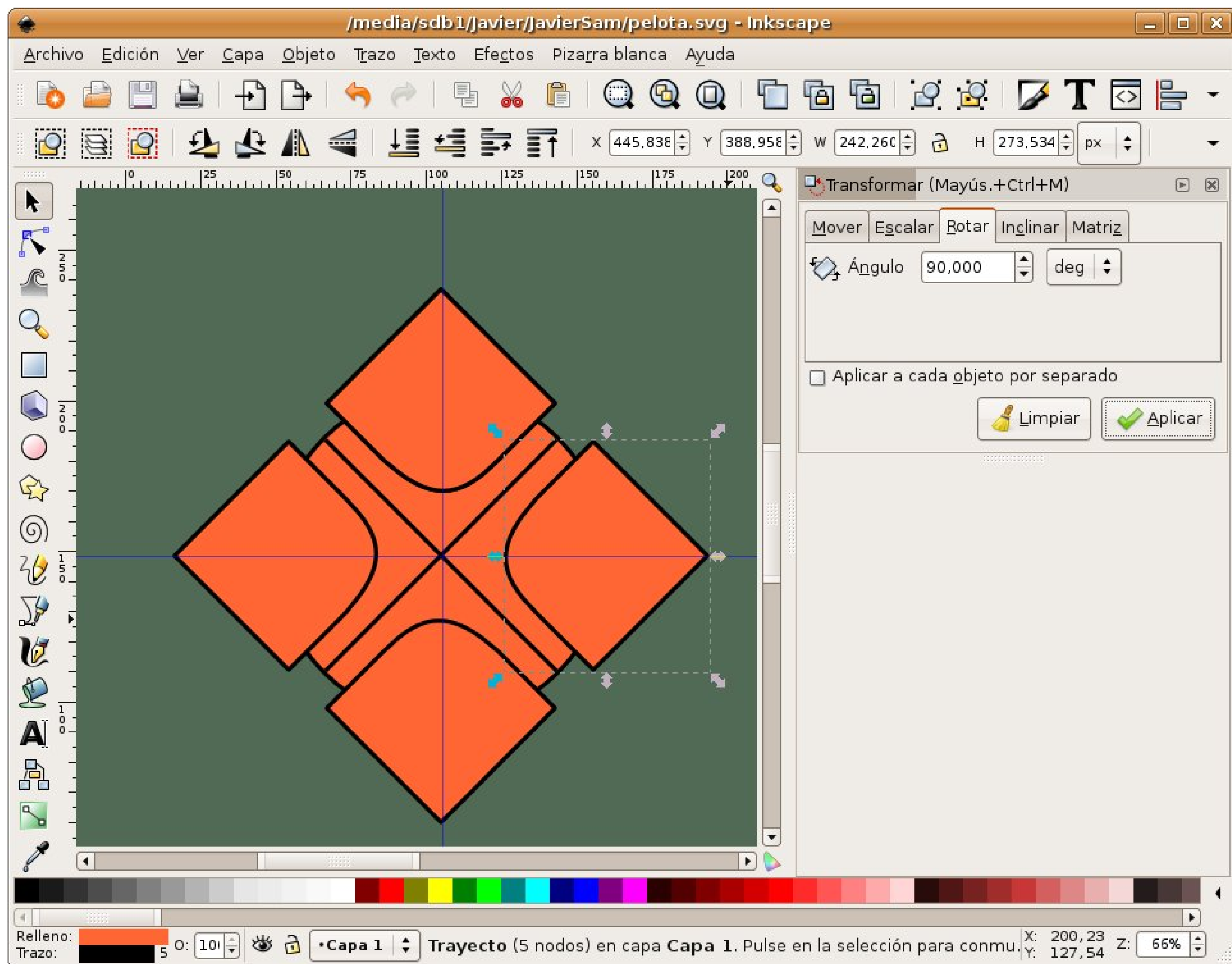


Figura 26

obtenida de la unión recién realizada y vaya a *Trazo/Diferencia*. El resultado debería ser similar a la **Figura 27**.

Seleccione el círculo del fondo y cámbiele el color de relleno a R:255, G:220 y B:90. Agrupe.

Finalmente repita las instrucciones del paso 6 para simular el volúmen adaptándolos a las dimensiones de esta pelota de básquetbol. El resultado debería ser similar a la **Figura 28**.

Paso 10

Como último paso, juntaremos los dos dibujos realizados y le agregaremos el texto “Deportes”.

Ubique las dos pelotas de forma similar a como se ven en la **Figura 29**.

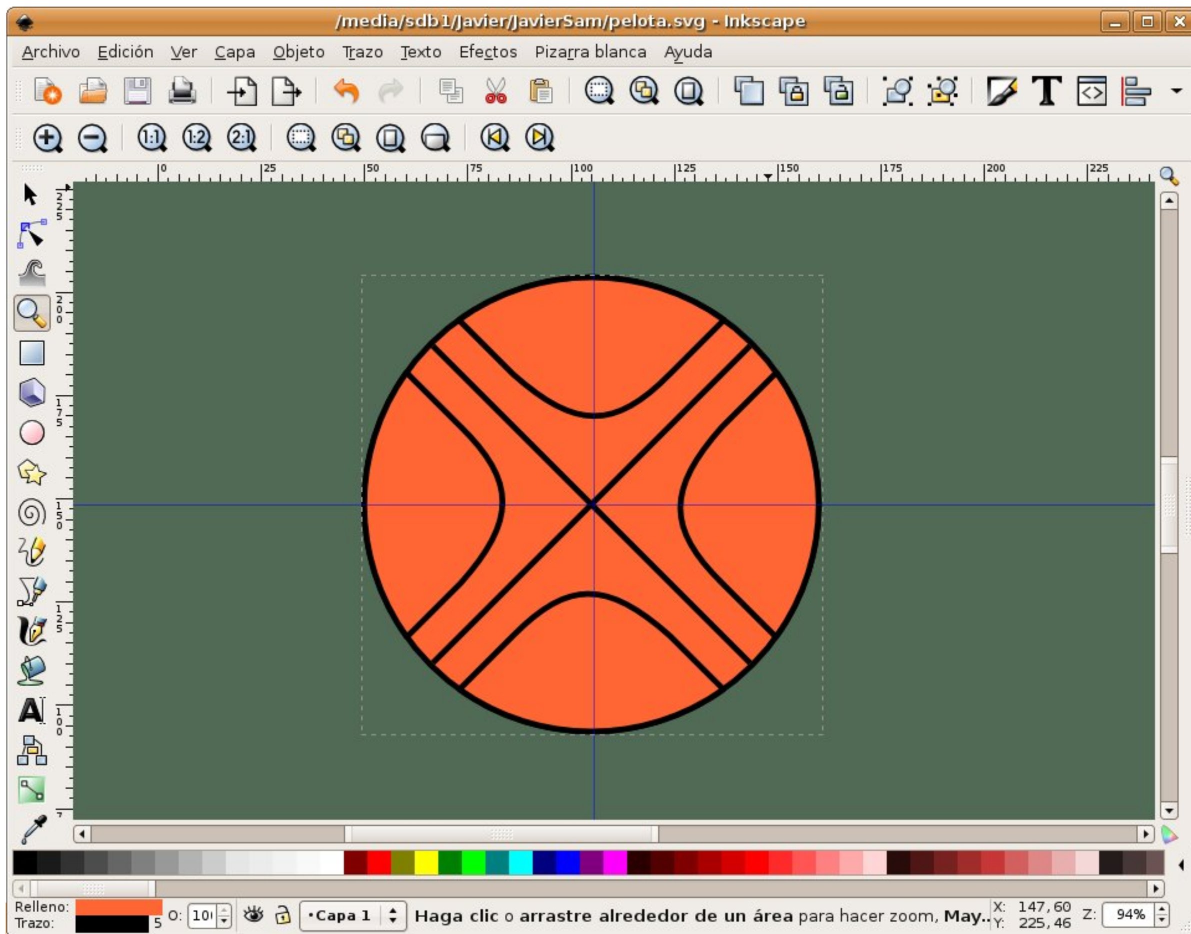


Figura 27

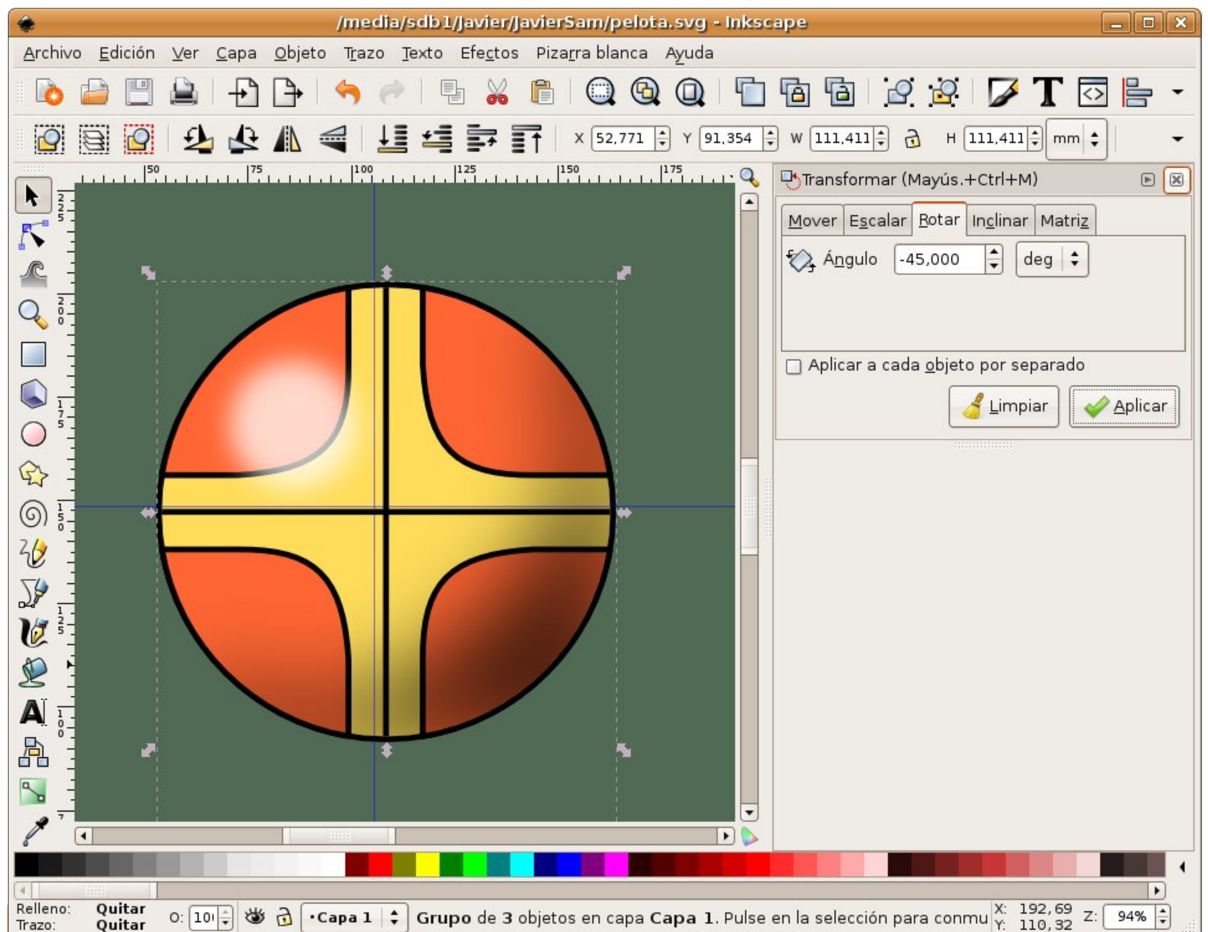


Figura 28

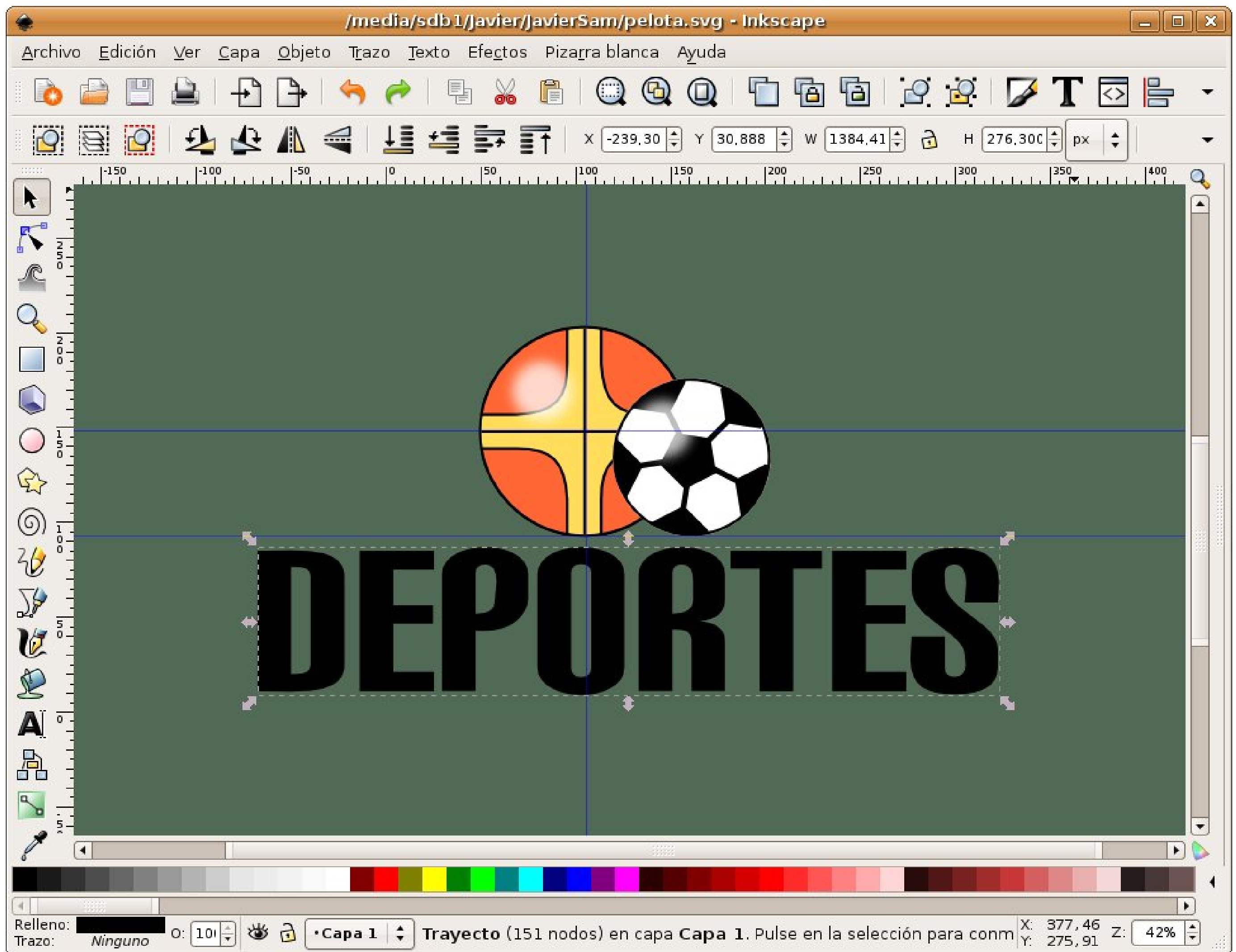


Figura 29

Active la herramienta de *texto*, haga clic en una zona libre del escritorio, debajo de los dibujos y escriba "Deportes". Con el texto seleccionado vaya a *Texto/Texto y tipografía* (*MAY+CTRL+T*) y elija una fuente y un tamaño de su agrado. En el ejemplo, como se ve en la **Figura 30**, se eligió la fuente Carbon Block de 450 puntos.

Seleccione el texto con la herramienta puntero, vaya a *Trazo/Objeto a trayecto* y y conviértalo en trayecto (**Figura 29**).

En el siguiente paso deberá dibujar algo parecido a un trapecio isósceles, como el que se ve con trazo rojo en la **Figura 31**, utilizando la herramienta *Bézier* y asegurándose de empezar a dibujar desde el vértice superior izquierdo (esto es importante, porque si lo hace desde otro vértice el resulta-

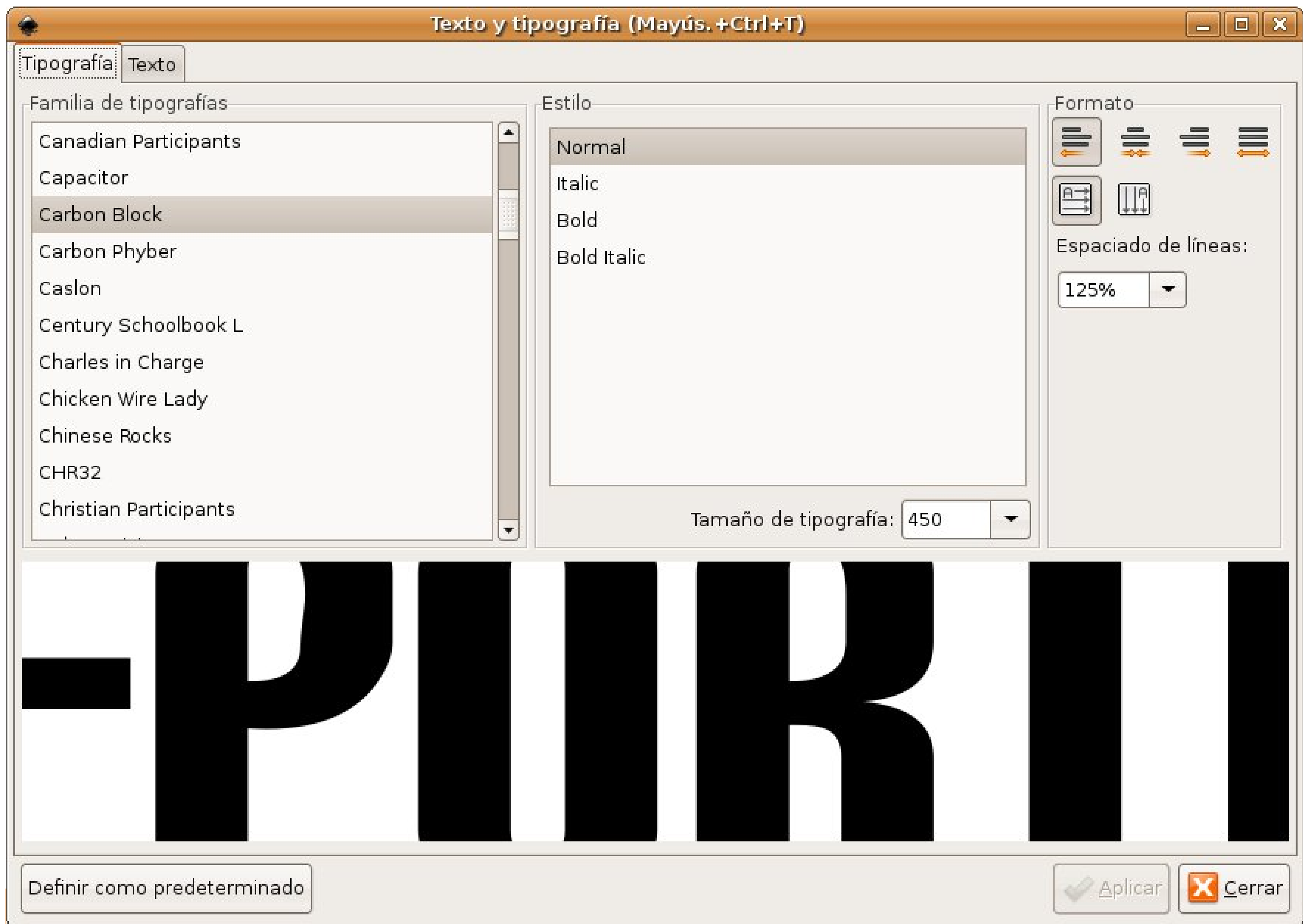


Figura 30

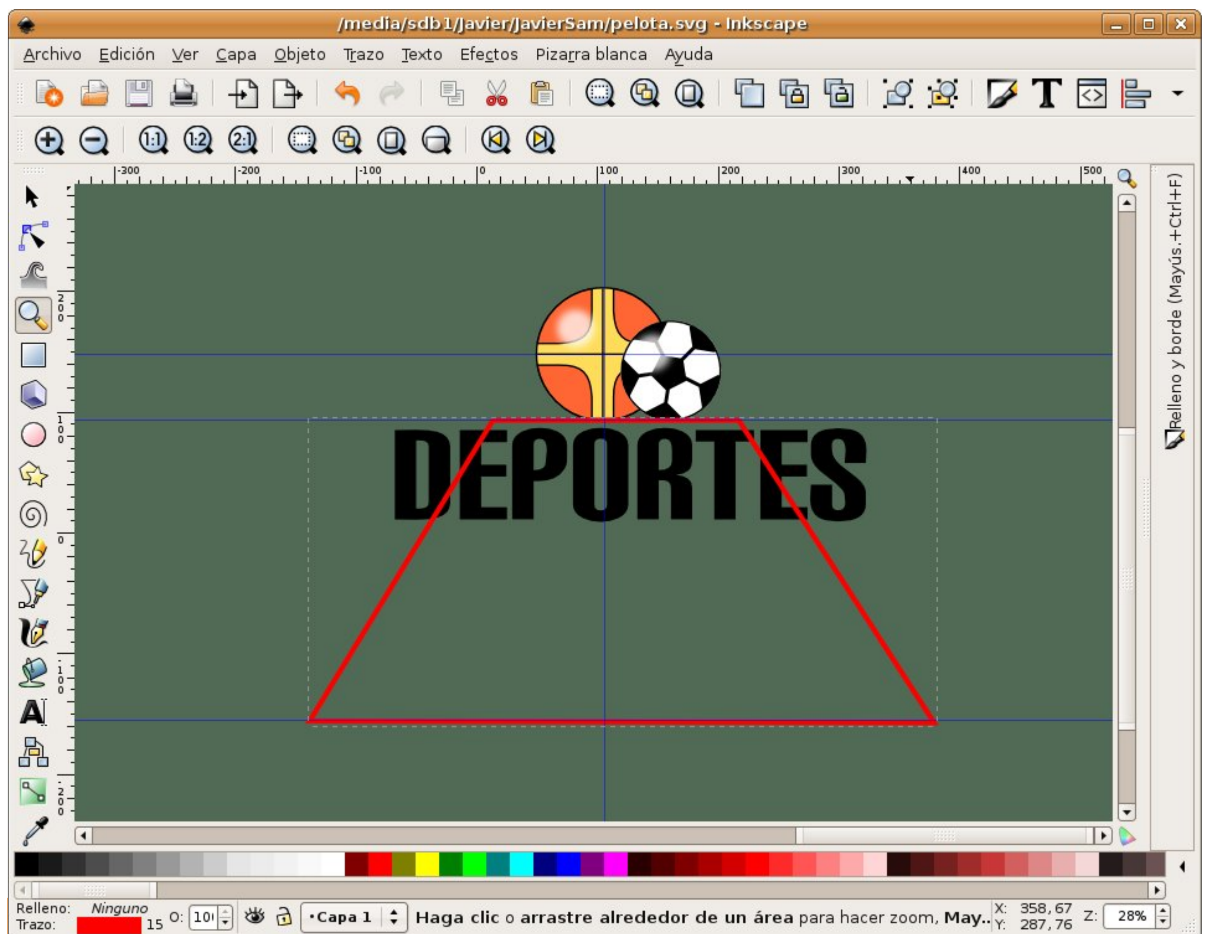


Figura 31

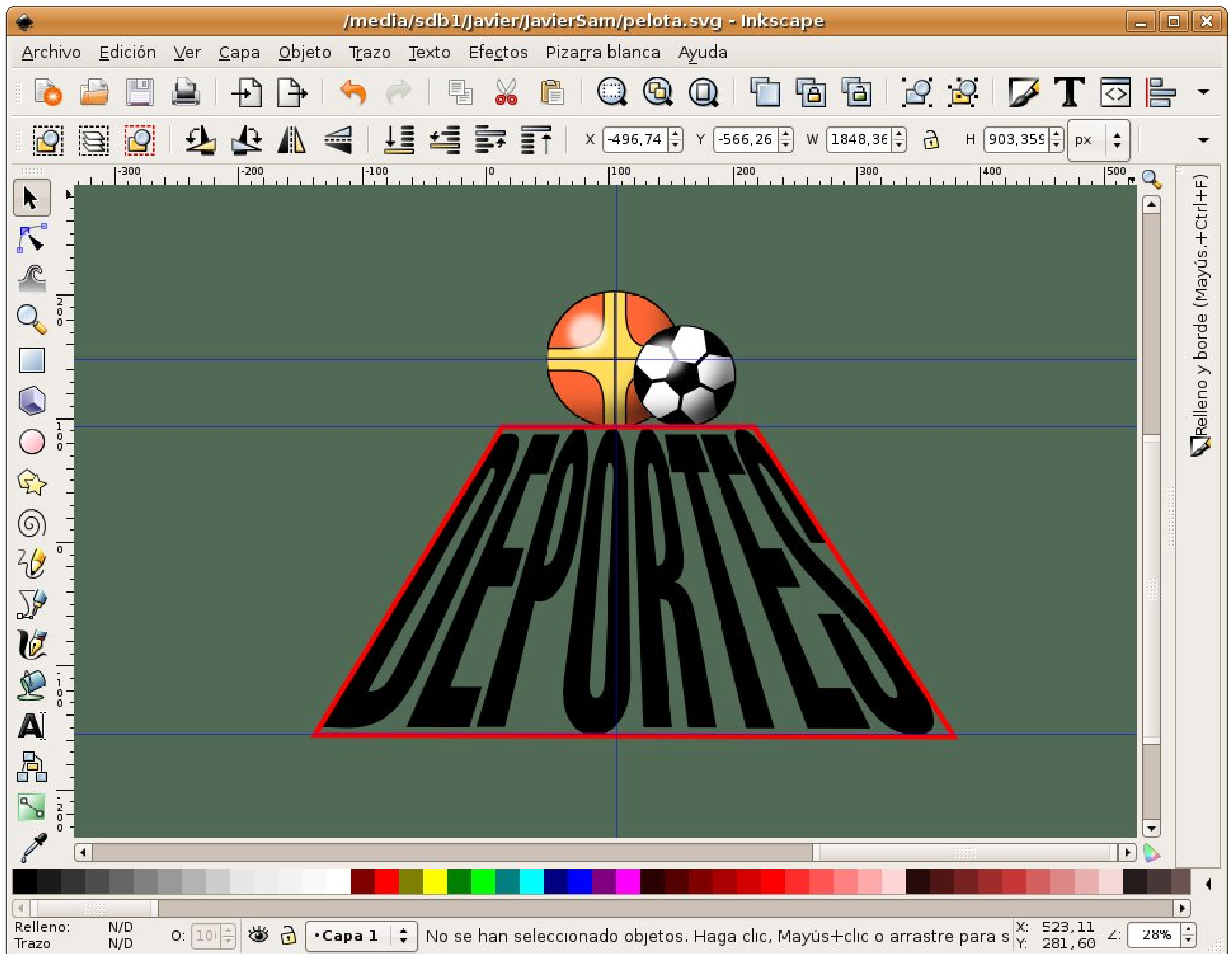


Figura 32

do será diferente). Esta figura es auxiliar, ya que nos servirá como guía para la próxima perspectiva, pero luego la borraremos.

Seleccione el texto “Deportes” y el trapecio recién dibujado. Vaya a *Efectos/Modificar trayecto/Perspectiva* y deberá obtener un resultado similar al que se ve en la **Figura 32**.

Luego, dibuje dos círculos, cada uno del mismo diámetro que cada una de las dos pelotas dibujadas en los pasos anteriores. Coloque cada uno de estos círculos sobre la pelota correspondiente, como se ve, con contorno verde, en la **Figura 33**. Seleccione ambos círculos nuevos y vaya a *Trazo/Unión*. Se genera una nueva figura auxiliar con contorno verde, como la de la **Figura 34**. Con la figura resultante seleccionada, vaya a *Objeto/Reflejo vertical*.

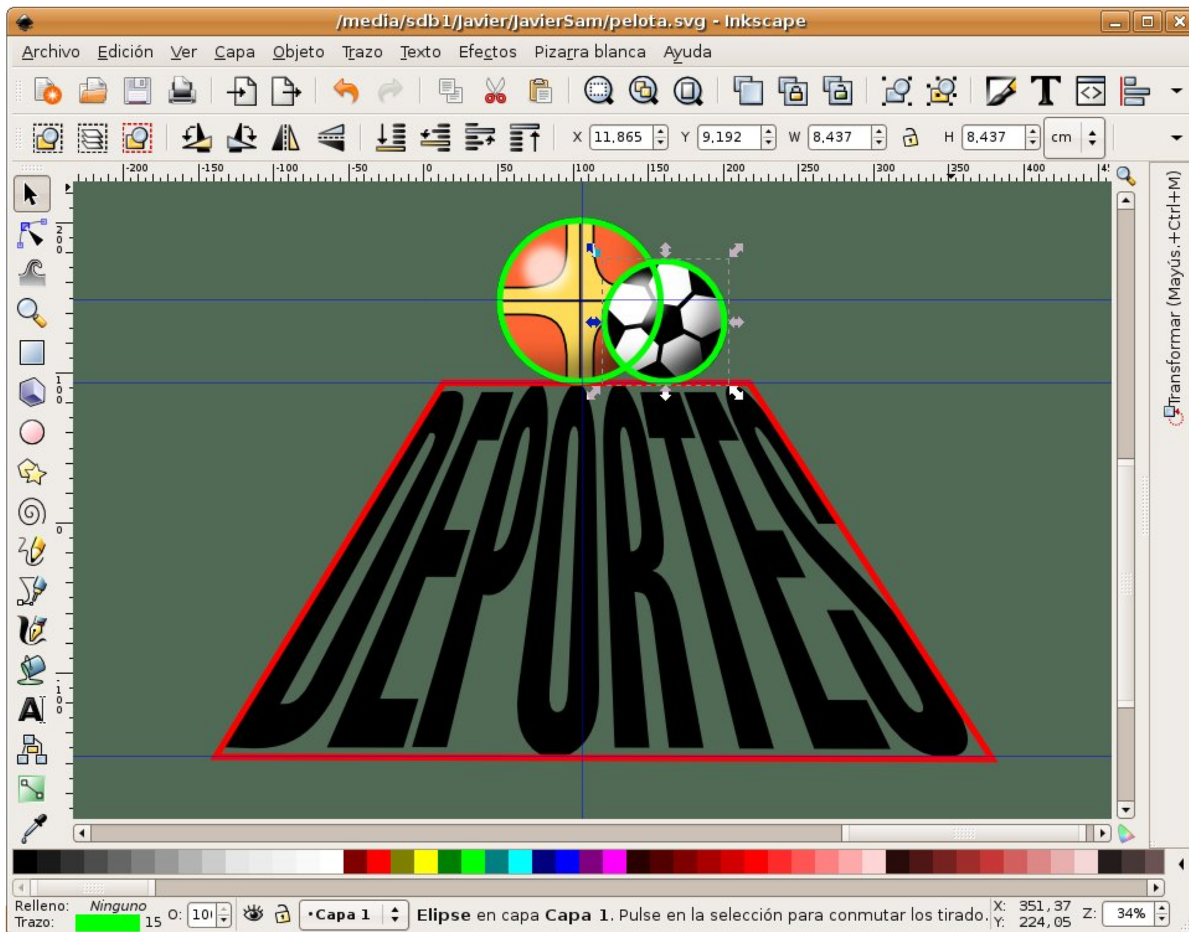


Figura 33

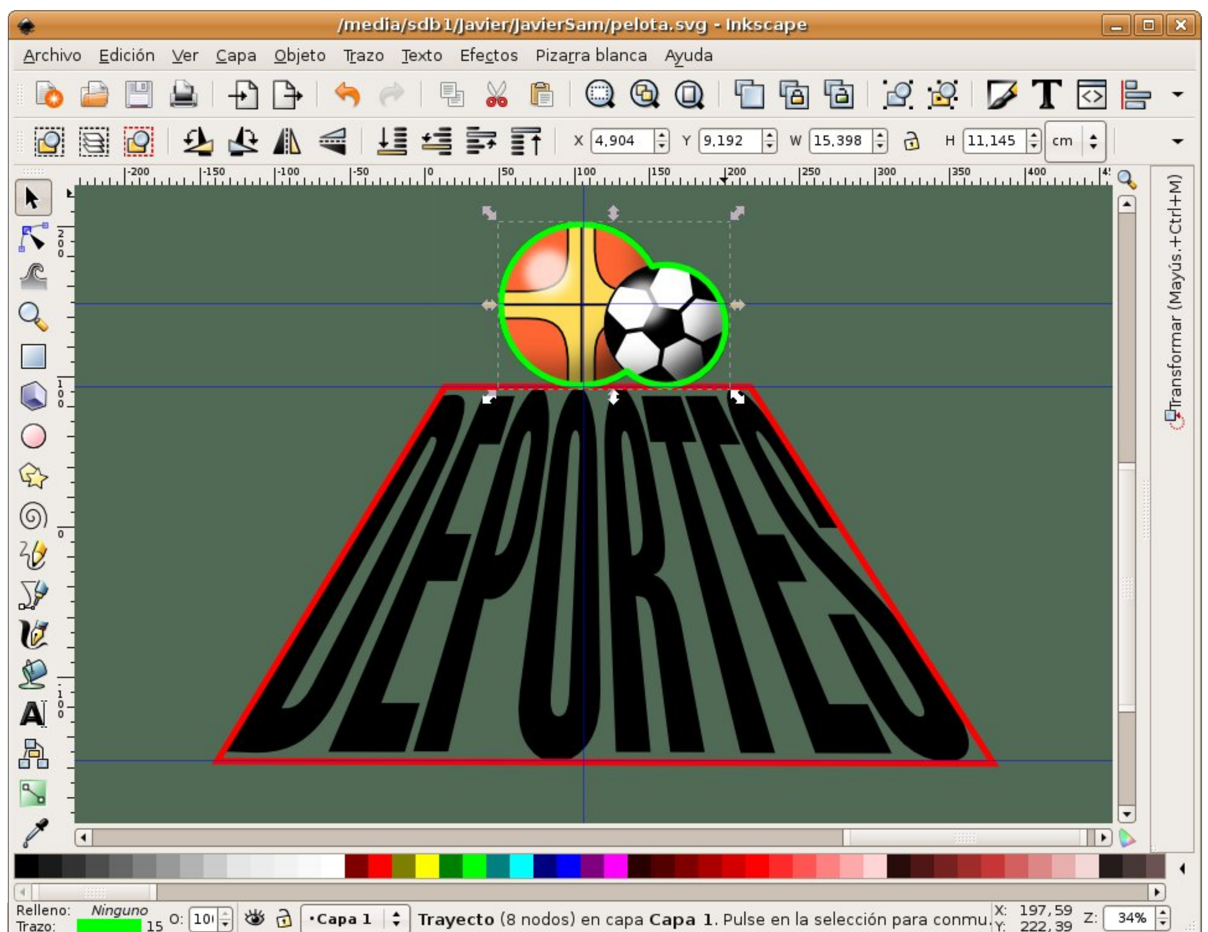


Figura 34

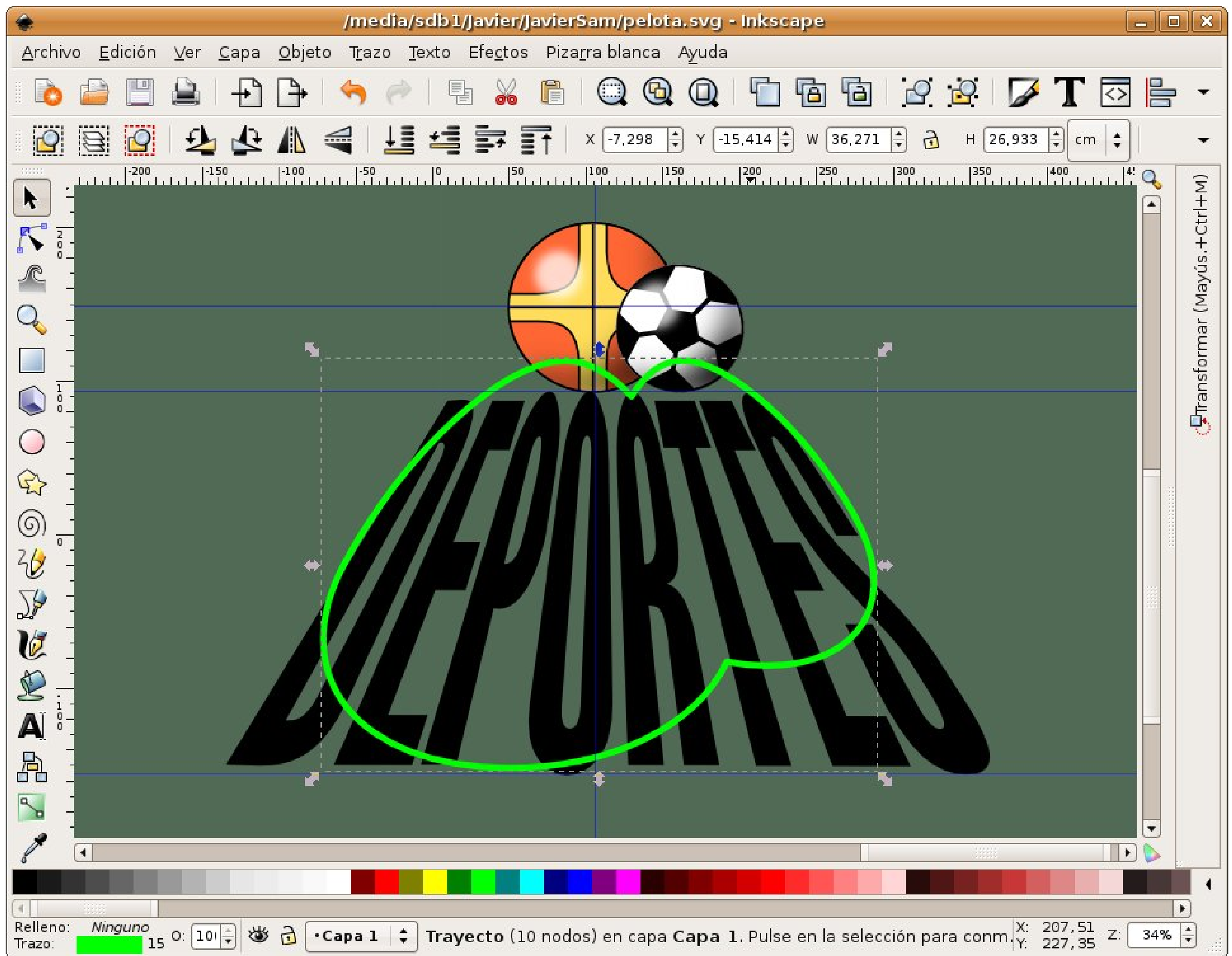


Figura 35

Seleccione las dos figuras auxiliares creadas hasta ahora (la de contorno rojo y la de contorno verde) y vaya a *Efectos/Modificar trayecto/Perspectiva*. Luego suprima la figura auxiliar de contorno rojo y estire del manejador superior hacia arriba para “alargar” la figura resultante. El resultado hasta el momento debería ser similar al que se ve en la **Figura 35**.

Por último, seleccione la figura de contorno verde y el texto y vaya a *Trazo/Intersección*. A la figura resultante, aplíquele un relleno degradado de negro a transparente, como se ve en la **Figura 36**.

Para terminar, seleccione todo y agrupe. Vaya a *Archivo/Propiedades del documento...* y vuelva el color de fondo a blanco. El resultado final debería ser similar al de la **Figura 01**.

Figura 36





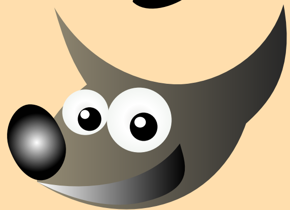
PRACTICANDO CON
INKSCAPE 1

http://javiersam.blogspot.com/2008/08/practicando-con-inkscape-n1.html



PRACTICANDO CON
INKSCAPE 2







OpenOffice.org

ubuntu

PRACTICANDO CON INKSCAPE

Realizado por Javier Samudio (http://javiersam.blogspot.com).

Para la realización de este documento se utilizó

INKSCAPE 0.46,

GIMP 2.4.6,

SCRIBUS 1.3.3.11

y OPENOFFICE.ORG 2.4.

Todos corriendo sobre UBUNTU 8.04.

Montevideo, domingo 02 de noviembre de 2008.